¡GRATIS! PACK DEATH TO SPIES ANTHOLOGY PARA PC

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

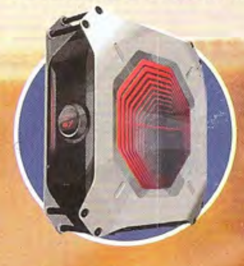
micromanía

Nº 255 JUNIO 2016
POR SÓLO 3,99 €

HARDWARE

Equipos compactos

UNA SELECCIÓN TOTAL DE LOS MEJORES MINIPC



REPORTAJE

Cuenta atrás para el E3

¡LOS JUEGOS QUE NO TE PODRÁS PERDER ESTE AÑO!

PREVIEW

Mirror's Edge Catalyst

¡TODO LO QUE DEBES SABER SOBRE EL REGRESO DE FAITH!



Número 255
AÑO XXXII
PVP. CANARIAS 4,14€

¡TENEMOS LOS PRIMEROS DATOS!

BATTLEFIELD 1



¡Así lucharás en la Gran Guerra!

AHÓRRATE 5€ DARK SOULS III

PREVIEWS

SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER
HEARTS OF IRON IV

REVIEWS

DOOM
TOTAL WAR: WARHAMMER
BATTLEBORN

REPORTAJE

La mejor acción multijugador

¡ELIGE TU JUEGO Y DALE AL GATILLO EN COMPAÑÍA!



2 JUEGOS COMPLETOS VALORADOS EN 10€... ¡DE REGALO!

DEATH TO SPIES ANTHOLOGY

¡MÉTETE EN LA PIEL DEL MEJOR ESPÍA RUSO DE LA 2ª GUERRA MUNDIAL!

EMPEZAR DE CERO

No es la primera vez. En esta misma página hemos visto y hemos hablado, a lo largo de los meses, de cómo la industria se ve obligada –¿obligada es lo apropiado?– a reinventarse, muchas veces volviendo sobre ideas conocidas. Las grandes sagas son el mejor ejemplo de este concepto. La reinvención. La vuelta a las raíces. La inspiración de los diseños clásicos, adaptados, remasterizados, mejorados... ¡Hay tantas maneras de decirlo! Pero, de vez en cuando, un pequeño cambio puede implicar mucho. Un cambio de diseño de acción. Un cambio de tecnología. Un cambio en ambientación. Todo cambia para que todo siga igual. ¿O para que todo avance? «Battlefield 1» quiere marcar un punto de inflexión en conceptos que llevan funcionando muy bien desde hace años, pero que se ven obligados a reinventarse para seguir en lo más alto.

Al fin y al cabo, es algo que suele ocurrir en todos los aspectos de la vida. La evolución es necesaria. Parar y empezar de cero, en ocasiones, es un modo de acelerar esa evolución, aunque suene paradójico. Y así, mientras a veces se huye hacia adelante, en otras ese retorno a las raíces parece resultar una decisión más inteligente. Tenemos múltiples ejemplos en este número de Micromanía: «Doom», «Total War Warhammer», el mencionado «Battlefield 1»... Las grandes ideas, aunque tengan 20 o más años, siguen funcionando. En el mundo del videojuego los grandes avances se combinan con las tradiciones, y es algo que los jugadores veteranos, aquellos que llevan décadas en esta afición, aprecian y valoran. Es, claro, sólo una manera de verlo. La mejor, desde nuestra perspectiva. Podríamos ser cínicos y decir que las nuevas ideas brillan por su ausencia y que la industria necesita reinventarse. Pero... ¿estamos dispuestos a perdernos juegos como los mencionados? Quizá, como ya hemos dicho, la mejor manera de evolucionar es empezar de cero. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: *www.micromania.es*



FIRMAS DEL MES



Francisco Delgado
Las grandes ferias del videojuego están en una etapa de transición. ¿Hacia dónde van eventos como el E3? El director de Micromanía reflexiona sobre el presente y futuro de estas ferias. **Pág. 13**



Fernando Suárez
Miembro de CampFire Games y uno de los responsables del desarrollo de «Hypnos», nos cuenta cómo un estudio indie afronta un proyecto en RV tan ambicioso como éste. **Pág. 15**



Santiago Tejedor
Un vistazo a los equipos compactos más interesantes del mercado, con especial atención a sus características exclusivas que pueden llevarte a decidir tu próximo PC para jugar. **Pág. 60**



Alejandro Bálsamo Estévez
La tecnología de la imagen, desde las perspectiva del artista, ocupa el taller de este mes, en el que Alejandro Bálsamo nos cuenta las claves para los diseños visuales de un juego de primera. **Pág. 50**

SUMARIO

94 BATTLEFIELD 1
DICE reinventa la acción bélica, volviendo a la Historia como trama y viajando a la Primera Guerra Mundial.



60 EQUIPOS GAMING COMPACTOS
Una selección de los mejores PC compactos para jugar sin restricciones. ¿Has elegido ya el tuyo?



78 **TOTAL WAR WARHAMMER**
¿Es el mejor juego de la saga de estrategia? Si no es así, le falta poco. ¡Ya está aquí el nuevo «Total War»!

micromanía te regala
DEATH TO SPIES ANTHOLOGY



72
¿QUIERES SER EL MEJOR ESPÍA?
Dos juegos alucinantes para convertirte en la pesadilla de los nazis durante la 2ª Guerra Mundial.







ÍNDICE POR JUEGOS

CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

¡Guerra más allá de la Tierra!

■ ACCIÓN ■ 4 DE NOVIEMBRE DE 2016 ■ INIFNITY WARD / ACTIVISION

Innovar en las sagas de acción bélica se ha convertido en todo un reto. Y en el caso de Infinity Ward y «Call of Duty» la idea ha sido llevar el conflicto allí donde nunca ha llegado, superando los límites de nuestro propio planeta y viajando al futuro para expandir la guerra al mismísimo sistema solar. Un conflicto más global que nunca en el que combatiremos a una fuerza fascista de militares renegados. Pero, más allá de la campaña y de las modalidades multijugador, «Infinite Warfare» rendirá homenaje a la saga con sus versiones especiales, que incluirán el título que lo cambió todo en las mismas, «Modern Warfare», en edición remasterizada.



¡HAY QUE ACABAR CON LOS FASCISTAS! Nuestro enemigo será la SetDef, compuesta por militares radicalizados y endurecidos en las colonias mineras.



REYES ESTÁ AL MANDO. El capitán Reyes tomará el mando de la Retribution, una de las últimas naves de guerra de la Tierra, para luchar por el sistema solar.





¿LISTO PARA SUBIRTE A TU NAVE? Parte de la acción se vivirá a los mandos de naves de combate, como es ya habitual en los juegos de la saga. Aunque la acción nunca ha sido tan brutal, desde luego.



LA GUERRA ALCANZARÁ COTAS NUNCA VISTAS. El conflicto se extiende, por primera vez en la saga, más allá de las fronteras de la Tierra, llegando al espacio y todo el sistema solar. ¡Impresionante!



UN MULTIJUGADOR AÚN MÁS EXPLOSIVO. El combate en las distintas modalidades del multijugador será más intenso que nunca. Infinity Ward ha diseñado unos entornos preparados para aprovechar al máximo los movimientos encadenados, de modo que los más hábiles que los usen en su favor, lograrán la victoria.

¡LLEGA LA NUEVA GENERACIÓN GRÁFICA NVIDIA!

Todos la esperábamos, pero la más sensacional noticia de estos días no es, por esperada, menos trascendente. ¿Cómo determinarán el futuro del juego en PC las nuevas GPU?

Las filtraciones que en las semanas previas al anuncio oficial habían anticipado la nueva generación gráfica de NVIDIA han resultado ser bastante acertadas. Incluso los nombres –GeForce GTX 1080 y GTX 1070– venían siendo ya empleados por los medios para referirse a las nuevas GPU. Las GTX 1060 están también en camino. Sin embargo, no por ello la introducción de esta nueva generación de procesadores gráficos está exenta de sorpresas. Si bien Nvidia nos había presentado con anterioridad su arquitectura Pascal –base de las nuevas GPU– detallando algunas claves de su potencial, es ahora cuando podemos comenzar a estimar el impacto que las nuevas tarjetas gráficas derivadas de esta tecnología tendrá para los jugadores en PC. ¡Y no será pequeño!

Tal como esperábamos, el rendimiento con respecto a la generación anterior ha sido notablemente incrementado, pero esto es solo una de las muchas facetas que definen las capacidades de las nuevas GPU. NVIDIA introduce en esta serie un buen número de funciones inéditas.

Rumbo a la RV

Si lo pensamos, resulta bastante evidente que la búsqueda nuevas funciones era necesario para dar sentido a esta generación de GPU. A día de hoy, las gráficas basadas en la arquitectura Maxwell (serie GTX 900) se las siguen apañando estupendamente bien con los juegos más exigentes: ¿porqué tendríamos que ir pensando entonces en renovar nuestra GPU? Aunque asumamos que un mayor rendimiento no es algo acuciante, existen dos razones fundamentales para responder a esta cuestión.

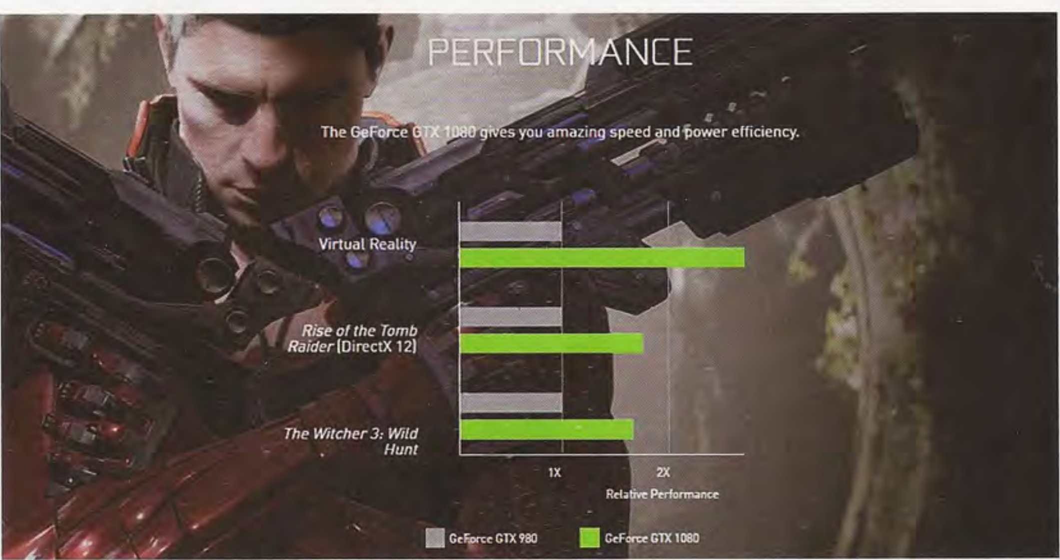
La primera es que las nuevas GPU ofrecen un decidido apoyo a las actuales tendencias tecnológicas, brindándonos un soporte específico (VRWorks) para disfrutar de sistemas de Realidad Virtual, aparte de mejorar la adaptación del proceso gráfico a pretensiones exigentes de juego en resoluciones ultra (4K a 8K), nuevos protocolos digitales o el uso de proyectores.

UNA RESPUESTA A LA AMBICIÓN TECNOLÓGICA

La Realidad Virtual está transformando el desarrollo de videojuegos y hardware, y es que los desafíos son muchos y enormes. Cualquier incremento en calidad y resolución implica un alto coste en términos de requisitos de proceso. Para dar respuesta a ello, las nuevas GPU de la serie GTX 1000 de NVIDIA han incorporado una batería de tecnologías dirigidas a favorecer la experiencia y soporte para la Realidad Virtual, abarcando los gráficos, la física y el audio. Echa un vistazo a la demo **NVIDIA VR Funhouse** en Youtube para hacerte una idea.



9 **TFLOPS**
La tecnología gráfica de la arquitectura Pascal es capaz de alcanzar una medida de procesamiento de 9 TeraFLOPS en el modelo de referencia GTX 1080, situándose como la GPU más potente del mercado.



RENDIMIENTO DUPLICADO. La nueva GPU GeForce GTX 1080 de Nvidia supone un enorme salto en términos de rendimiento, siendo capaz de superar con mucho a la anterior generación y hasta duplicar el rendimiento de las GTX Titan X.

Optimización y arte

La segunda es que las nuevas GPU de la serie GTX 1000 llegan con avances de inmediata aplicación en juegos actuales, como la sincronía Fast Sync, una mejor calidad de reproducción de imagen (HDR) y de transmisión vía streaming –múltiples plafaformas–. También nos ofrecen retos creativos con el modo fotográfico Ansel congelar y obtener capturas increíbles.

Puede que para la mayoría de entusiastas del juego en PC las nuevas gráficas GTX 1080 o GTX 1070 no sean una prioridad, pero es bueno saber que podemos contar con ellas para el futuro. Un salto cualitativo, además de cuantitativo, como hacía tiempo que no contemplábamos. En la web de NVIDIA tienes las características detalladas: ***es.nvidia.com***



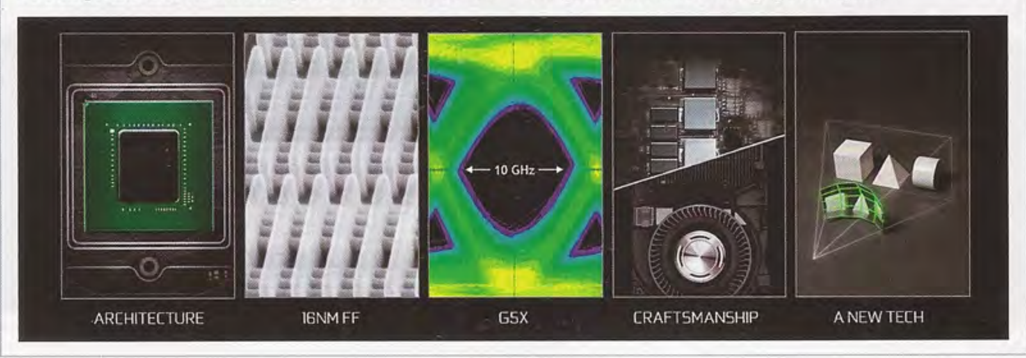
ASYNC COMPUTE Y GPU BOOST 3. Las nuevas capacidades de procesamiento apoyan el rendimiento de cara a las simulación física y los efectos de post-procesado.



NVIDIA ANSEL, con su sistema de cámara para capturas en 360º es una de las novedades más curiosas, orientada a los jugadores con inquietudes artísticas.

ARQUITECTURA PASCAL MÁS EFICIENTE

Con la arquitectura Pascal, basada en un proceso de fabricación de solo 16nm, las GPU de la serie GTX 1000 nos traen tarjetas con un nuevo diseño mucho más eficiente de cara al consumo y la emisión de calor. En el interior la GPU empleará un sistema de compresión de memoria más avanzado, con un interfaz de 256 bit y un ancho de banda de 10 Gb/s. La arquitectura permitirá que la GPU podrá elevar su velocidad de ciclo más allá de los 1700 MHz con consumos muy reducidos de solo 180W ampliando la compatibilidad a muchos equipos compactos.



BREVES



RELIC Y SEGA CONFIRMAN DAWN OF WAR III

La anhelada tercera entrega de estrategia de «Warhammer 40K. Dawn of War» está en camino. ¡Eldar, Marines y Orkos, de nuevo enfrentados! ***www.dawnofwar.com***



EL TURNO DE CIVILIZATION VI

Firaxis y 2K han dado a la próxima entrega de «Civilization». Llegará el 21 de Octubre, coincidiendo con el 25º aniversario de la célebre saga de estrategia por turnos. ***www.civilization.com***



CALL OF DUTY HACIA EL ESPACIO

Infinity Ward y Activision adelantaron la presentación de «Infinite Warfare». El juego llegará el 4 de Noviembre y tendrá una ambientación futurista que abordará incluso el espacio. ***www.callofduty.com***



RESPAWN Y STAR WARS

El estudio responsable de «Titanfall» colabora con EA y LucasArts para el desarrollo de un juego de acción y aventura en tercera persona inspirado en el universo de Star Wars. ***www.respawn.com***



THE WITCHER 3 BLOOD AND WINE

¡Ya está aquí! CD Projekt lanza la esperada expansión que culmina la saga «The Witcher» y que contendrá 90 quest en unas 30 horas de juego. Llega el 31 de mayo. ***thewitcher.com/en/witcher3#***



LA ESTRATEGIA DE ACER PARA EL FUTURO GAMING

La compañía convocó en Nueva York su "next@acer" para dar a conocer sus novedades para este año, dejando claro que la tecnología gaming es una de sus prioridades.



ACER Y STARVR



Acer manifestó su intención de ofrecer con sus equipos soporte para todos los sistemas de Realidad Virtual actuales, (Oculus, HTC y OSVR). Sin embargo, días después, ha desvelado querer ir más allá, sellando una alianza con el estudio Starbreeze para el desarrollo del sistema StarVr. ***www.starvr.com***

A ante la magnífica ocasión que se nos presentaba, no lo dudamos ni un segundo, un viaje a la ciudad que nunca duerme para conocer las novedades que Acer prepara para después del verano... Tomamos un avión para Nueva York y subimos a uno de los rascacielos de Manhattan para ver y escuchar lo que el fabricante taiwanés tuviera que comunicar a los centenares de medios de la prensa especializada allí reunidos. No sabíamos qué íbamos a encontrarnos, pero podemos asegurarte que mereció la pena.

Acer ya contaba con la emblemática línea Predator de cara al gaming, pero esta próxima temporada profundiza en su compromiso de brindarnos el hardware de PC más avanzado para jugar.

Diseño de vanguardia

Acer comenzó con la exhibición de interesantes novedades en el ámbito el hardware de consumo, portátiles, tablets, smartphones y wereables... La compañía nos tenía reservado sus diseños más llamativos y avanzados para el final que, por supuesto, se integran en el ámbito del hardware de PC para jugar. Los nuevos equipos de la serie Predator abordan todas las variantes posibles, con un único modelo de cada clase por el momento: el monitor Z1, el sobremesa G1, portátil 17 X y proyector Z850, pero todos con un diseño y prestaciones soberbios. Pudimos intercambiar impresiones con alguno de los responsables de la compañía y... ¡Casi estamos deseando que se pase el verano!

> **"Además de proporcionar el máximo rendimiento para los entusiastas de los videojuegos,** la clave que define los equipos gaming de Acer es la estabilidad. Nuestros equipos son fiables, esa es siempre una prioridad."
>
> **Massimo D'Angelo (Vicepresidente regional para Europa Sur de Acer)**

LÍNEA GAMING INNOVADORA



Acer desveló un modelo de cada clase dentro de su línea gaming Predator, cada uno como emblema de su gama. Merecerá la pena atender al lanzamiento del monitor curvo **Z1** y el proyector **Z850**. Pero a la mayoría de jugadores les causará mayor impresión los dos sistemas presentados: el **Predator 17 X** portátil y el sobremesa compacto **G1**. Contando con el equipamiento más avanzado, presentan innovaciones exclusivas en refrigeración, manejo y gestión del espacio. Podrás verlos pronto en la web de la serie: ***www.acer.com/predator/***



MOUNTAIN APUESTA POR LA REALIDAD VIRTUAL

BlueAttack

La firma Mountain se distingue como compañía pionera en el ámbito nacional para dar soporte a las tecnologías de Realidad Virtual con sus equipos.



La recién inaugurada **división BlueAttack** de Mountain supone una prometedora iniciativa que servirá de apoyo al desarrollo de innovaciones en el campo de la Realidad Virtual. Blue Attack está orientada a que empresas y estudios de desarrollo puedan diferenciarse de la competencia con apliaciones de RV basadas en un soporte de hardware poderoso y fiable.

En la presentación de Blue Attack, que tuvo lugar el pasado 11 de mayo en la sede de Microsoft, Mountain dio a conocer algunos ejemplos de aplicaciones basadas en sus equipos. Además, cuenta con la alianza del fabricante HTC para apoyar la nueva división y su sistema Vive (Steam VR), sin excluir otros. Blue Attack permitirá impulsar el desarrollo de aplicaciones RV en España.

blueattack.es

MOUNTAIN HA LANZADO el sobremesa Quartz VR y el portátil Graphine VR para ofrecer un soporte fiable y avanzado al desarrollo de RV.

CONTENIDO RV



Mountain no se limitó a presentar Blue Attack como una declaración de intenciones. Dentro de las oficinas de Microsoft en Madrid (La Finca), también pudimos experimentar algunas de las propuestas más interesantes en el panorama de la creación de contenido de Realidad Virtual en España, con el hardware Mountain, como las demostraciones del equipo estudiofuture.



APOYO A LOS ESPORTS



Además de espacios para Gamelab Academy, una Zona Manga y para otras actividades diversas que se irán anunciando próximamente, la Madrid Gaming Experience concederá una gran importancia a la celebración de torneos de eSports, con la plataforma SocialNat de GAME.



UN ÁREA DE 3000 M² estuvo dedicada a los juegos de velocidad, con puestos para «Assetto Corsa», «DiRT Rally», «WRC 5» y «F1 2015», entre otros títulos.

GAME EXPERIENCE EN CAMINO

La feria de juegos de Madrid cambia de nombre y anuncia las novedades para la edición de este año, que espera batir récords.

El entorno de la pasada edición de Madrid Auto 2016, permitió a GAME establecer un espacio privilegiado para brindar a los asistentes la oportunidad de probar algunos de los mejores simuladores de conducción del momento y, de paso, para presentar la feria **Madrid Gaming Experience**.

Los responsables de la cadena GAME –junto con los de IFEMA y Gamelab– desvelaron su objetivo de alcanzar en la próxima edición de Madrid Gaming Experience una afluencia de público que alcance los 100.000 asistentes, frente a los 92.000 registrados en la edición del año anterior (MGW). La feria tendrá lugar del 28 de Octubre al 1 de Noviembre y espera contar con más de 400 expositores. Contará con espacios diferenciados para múltiples actividades.



MADRID
GAMING EXPERIENCE

LA MADRID GAMING EXPERIENCE contará con el espacio de los pabellones 12 y 14 de IFEMA.



GONZO SUÁREZ concretó algunos detalles de su participación en la feria con Gamelab Academy.

NOVEDADES DE JUNIO

¡Se anticipa un verano muy caliente!

El mes de junio se encuentra dominado por el espíritu del E3, cuya edición de 2016 nos traerá la oportunidad de ampliar la información y ver –¡y jugar!– las primeras versiones de las novedades de los próximos meses y años. Pero la verdad es que todo el mes se muestra plagado de buenas noticias y lanzamientos. Aquí tienes los días que debes apuntar para no perderte algunos de los juegos más interesantes que llegarán las próximas semanas, y empezar a hacer cálculos para hacer hueco en los discos duros, ahorrar todo lo posible para los gastos y no perder ripio de las novedades. ¡Vaya verano nos espera!

JUNIO 2016: LANZAMIENTOS Y EVENTOS

03



Hard Reset Redux Comenzamos Junio con un remake del interesante juego shooter futurista de 2011 «Hard Reset», de Flying Wild Hog.

06



Hearts of Iron IV Los amantes de la estrategia más rigurosa podrán disfrutar de la cuarta entrega de la saga de Paradox de mano de Meridiem.

07





Paragon El MOBA de acción de Epic Games, «Paragon», se prepara su gran estreno en unos días.

09



Mirror's Edge Catalyst Tras un último retraso Faith parece estar lista para la acción en los rascacielos de «Mirror's Edge: Catalyst».

12



E3 Comienzan las conferencias previas al E3. Y del 14 al 16 de junio todos tendremos los ojos puestos en la celebración del E3 2016.

21



The Technomancer Focus Home y Badland traen el JDR del momento, el futurista «The Technomancer».

22



No Man's Sky Hello Games nos pone rumbo a la exploración galáctica con «No Man's Sky».

Y TAMBIÉN EN JUNIO...

Anima: Gate of Memories A lo largo del mes de Junio Badland Indie nos brindará la oportunidad de explorar el excepcional universo fantástico de «Anima», con un prometedor JDR.



Oculus Touch Oculus proporcionará una nueva remesa para alimentar el stock de Oculus Rift y podría presentar también su mando Oculus Touch.

PRÓXIMAMENTE...

2º TRIMESTRE DE 2016

OVERWATCH
24 de Mayo de 2016 ■ Acción ■ Blizzard ■ PC, XB One, PS4, Mac
Blizzard da los últimos retoques al juego con el que pretende romper moldes en la acción multijugador.

THE WITCHER III WILD HUNT BLOOD AND WINE
31 de Mayo de 2016 ■ Rol ■ CD Projekt, Bandai Namco ■ PC, XB One, PS4
La esperada nueva expansión de «The Witcher 3» llegará antes del verano. ¡Qué ganas le tenemos!

MIRROR'S EDGE CATALYST
9 de Junio de 2016 ■ Acción ■ DICE, EA ■ PC, XB One, PS4
Ya hemos probado cómo será el regreso de Faith y te podemos adelantar que será alucinante.

TAMBIÉN EN 2016 Y MÁS...

DEUS EX: MANKIND DIVIDED
23 de Agosto de 2016 ■ Acción, Rol ■ Nixxes, Eidos ■ PC, XB One y PS4
Adam Jensen concreta su fecha de regreso y estará en medio de un conflicto entre cibernéticos.

MAFIA III
7 de Octubre de 2016 ■ Acción, Aventura ■ Hangar 13, 2K ■ PC, XB One y PS4
La nueva entrega de «Mafia» ya tiene fecha de estreno, aunque todavía nos queda esperar un poco.

CIVILIZATION VI
21 de Octubre de 2016 ■ Estrategia ■ Firaxix, 2K ■ PC
El anuncio de una nueva entrega de «Civ» ha alegrado, por anticipado, el otoño a los fans.

BATTLEFIELD 1
21 de Octubre de 2016 ■ Acción ■ DICE, EA ■ PC, XB One, PS4
DICE da un giro radical a la ambientación de «Battlefield» para un reinicio completo de la saga.

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE
4 de Noviembre de 2016 ■ Acción ■ Ininifty Ward, Activision ■ PC, XB One, PS4
Activision, por contra, apuesta por lanzarse al futuro de lleno y llevar la guerra al espacio exterior.

MASS EFFECT ANDROMEDA
Primer trimestre de 2017 ■ Acción, Rol ■ BioWare, EA ■ PC, XB One y PS4
BioWare sigue reticente a dar detalles de la nueva entrega de «Mass Effect». Habrá que esperar.

DICEN QUE EL E3 YA NO ES LO QUE ERA...

Estamos a pocos días del E3 2016 y, como todos los años, los rumores apuntan a una edición pobre. Como todos los años, la feria de L.A. ya no es lo que era...



Paco Delgado
Director de Micromanía

No han sido todas –¡ya me hubiera gustado!–, pero sí he tenido la gran suerte de acudir a muchas ediciones del E3 en Los Ángeles. Y, sin exagerar ni un ápice, no recuerdo ni una sola de ellas en que, semanas o meses antes, se considerase por algunas compañías y buena parte de la prensa especializada mundial que el evento estaba caput. Muriéndose. A punto de convertirse en un recuerdo, un fantasma del pasado. Pero ahí sigue.



Sí es cierto que ha pasado por muchas fases y altibajos, como todo gran evento global. Pero como reflejo de la propia industria no ha hecho sino mostrar el estado de salud de la misma. Ha cambiado alguna vez de sede, se ha reducido, se ha ampliado, durante un tiempo pasó a ser un evento de conferencias y no de muestras. Pero ahí sigue.

El evento global

Una feria como el E3 no es sólo un escaparate para prensa y jugadores –que también– sino una muestra del pulso de la propia industria global. No hay, con la excepción de Gamescom, un evento en el que las más importantes compañías estén juntas, mostrando su músculo, durante unos días. Para la prensa la oportunidad es única, pese a lo intenso y el estrés de la constante falta de tiempo. ¿Poder entrevistar a los desarrolladores más importantes del mundo sin moverse del sitio? ¿Preguntarles todo lo que quiera sobre sus proyectos? ¿Ver todo lo que va a llegar en la próxima temporada y probarlo, si se da la ocasión? Como periodista y como jugador es imposible que uno se resista a algo así. Y si esta edición del E3 va a ser floja... Bueno, las ha habido buenas, malas y regulares anteriormente. Es normal. Es deseable, incluso. Porque una industria se nutre de todo tipo de productos y un año son más innovadores y otro más del montón. Es lo bueno de participar, aunque sea como espectador, de esta industria tan creativa y tan viva.

Por otro lado, una feria como el E3 supone un desembolso brutal para las compañías. Son caras, ¡carísimas! El metro cuadrado se paga a precio de oro, coordinar a múltiples estudios para cuadrar agendas es complicadísimo, diseñar, fabricar y montar stands cuesta un riñón. Y, a veces, muchas compañías optan por no acudir. O reducir su presencia. U organizar un evento paralelo fuera del recinto. O ceñirse a una conferencia y poco más. Las razones para que una feria como el E3 vea cómo algunas compañías se quedan fuera de una edición son múltiples. Y sí, también es cierto que algunas están decantándose por Gamescom como alternativa. Quizá por ser más barata, quizá por estar abierta al público y al jugador –que compañías como Blizzard prefieran Gamescom no es casualidad.

¿Una alternativa real?

Pero, ¿Gamescom se está comiendo de verdad al E3 y le obligará a echar el cierre en los próximos años? No digo que no, pero la cuestión geográfica no es baladí. Aunque la industria no para de crecer por todo el mundo, las compañías más grandes –y muchos de los estudios que trabajan en o para ellas– tienen sus sedes en... sí, Estados Unidos.

No digo que no haya habido ediciones más brillantes de lo que pueda ser la de 2016, pero «Civilization VI», «Battlefield 1», «Dawn of War III», «Dishonored 2», «Titanfall 2», «Mass Effect Andromeda»... Ya no es lo que era, ¿eh?

> “Gamescom es cada vez más fuerte, pero ¿está preparada para tomar el relevo del E3?”



EL TERMÓMETRO

CALIENTE

CONFERENCIAS DEL E3 2016
Serán inauguradas por EA el día 12 a las 22:00, hora española. Ya el 13 le seguirán la de Bethesda a las 4:00 y las de Microsoft (18:30) PC Game Experience (21:00) y Ubisoft (22:00).
www.e3expo.com

GAMELAB 2016
Del 29 de junio al 1 de julio tendrá lugar, en Barcelona, el XII GameLab. Estarán Peter Moore (EA), Kevin Bruner (Telltale) y Phil Harrison (Alloy Platform Industries).

GAMESCOM 2016
La popular convención se de videojuegos de Colonia tendrá lugar del 17 al 21 de Agosto. Si tenías pensado asistir en persona, las entradas están ya agotadas.
www.gamescom-cologne.com

TEMPLADO

GAME INDUSTRY FORUM EN F&S
El Fun & Serious Game Festival, ha anunciado que dentro de su programa incluirá el Games Industry Forum (GIF), un congreso para profesionales que aglutinará a todos los agentes de la industria del videojuego. Los estudios de desarrollo independiente más punteros de España, América Latina y el resto de Europa se encontrarán en Bilbao con inversores, distribuidoras, etc. El GIF se celebrará los días 25 y 26 de noviembre.
funandseriousgamefestival.com

TITANFALL 2 PARA FINALES DE AÑO
La nueva entrega del éxito de Respawn, que será presentado oficialmente el 12 de Junio, apunta su lanzamiento para el ocaso de 2016. De nuevo ofrecerá acción futurista en primera persona con un enfoque a las modalidades multijugador.
www.respawn.com

FRÍO

EN DICIEMBRE EL ESTRENO EN CINE DE ASSASSIN'S CREED
El tráiler acaba de estrenarse. Además de Michael Fassbender, el reparto incluye a Marion Cotillard, Jeremy Irons, Brendan Gleeson y a los españoles Carlos Bardem y Javier Gutiérrez.
www.youtube.com (20th Century FOX España)

2017 NOS LLEVARÁ A ANDROMEDA
BioWare ha señalado que tiene previsto «Mass Effect: Andromeda» para comienzos de 2017. El nuevo capítulo tendrá un nivel de libertad sin precedentes
www.masseffect.com/es_ES.html

PREGUNTAS SIN RESPUESTA?

¿POR QUÉ...
Sega ha tardado 20 años en "ponerse a evaluar" el lanzamiento de una versión remasterizada en HD de «Shenmue»?

¿QUÉ...
podemos esperar de las versiones cinematográficas de las recreativas «Centipede» y «Missile Command», que ya están en desarrollo?

¿QUIÉN...
podía imaginar que un juego de fútbol con coches, como «Rocket League», iba a vender más de 4 millones de copias?

¿CÓMO...
influirá la cancelación de «Disney Infinity 3.0» en el lanzamiento español de «LEGO Dimensions»?

¿POR QUÉ...
hay tanta gente que confunde «Overwatch» con «Battleborn» o «Paragon», pese a que son bastante diferentes?

¿ EN QUÉ...
se gastó Lionhead los 75 millones de dólares que supuestamente costó «Fable Legends» antes de ser cancelado?

LENGUAS DE TRAPO

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



"Estoy realmente impresionado al ver el esfuerzo que está poniendo el estudio en hacer de nuestro nuevo protagonista para «Mass Effect: Andromeda» algo flamante y único. "

Ian Frazier. Director de Diseño. BioWare

"Vamos a ayudar a combatir el comportamiento tóxico durante eventos en directo. Uno de nuestros lemas es "juega bien, juega limpio", y pensamos que no hay sitio para el racismo, sexismo, abuso o cualquier otro trato discriminatorio lejos de la comunidad del videojuego. Es un problema social que nos afecta a muchos niveles."



Mike Morhaime. Presidente de Blizzard



"Creemos que «Mafia III» tiene la combinación perfecta para la gente que busca aventuras de mundo abierto y conducción, con muchas cosas que otros títulos no tienen. Se está invirtiendo mucho tiempo y dinero en él, así que tenemos un gran equipo creativo. Tenemos grandes esperanzas con este lanzamiento (...) Esperamos que sea un éxito de crítica y ventas. "

Karl Slatoff. Presidente de Take 2

"La primera Guerra Mundial para «Battlefield 1» no era la elección más obvia. Si te fijas en los demás, apuestan por la ciencia ficción. Nosotros tuvimos gran éxito en el ámbito de los juegos con ambientación bélica moderna (...) Sentíamos que necesitamos dar un cambio (...) Cuando me presentaron la idea la rechacé, pero más de cerca no tardó en convencerme. Ahora, estamos seguros de que cumplirá todas las expectativas sobre lo que «Battlefield» puede ser."

Patrick Söderlund, Vicepresidente Ejecutivo de EA Studios



DESARROLLAR EN REALIDAD VIRTUAL



Fernando Suárez
Programador y diseñador en Campfire Games

«Hypnos» es el primer proyecto de Campfire Games en plataformas de Realidad Virtual. Un proyecto tam ambicioso como fascinante, desde un estudio indie.



Empezamos a trabajar en «Hypnos» hace poco más de un año. Por aquel entonces la Realidad Virtual aún era una promesa difusa. De hecho, con los dos primeros contendientes apenas llegando ahora, tampoco es que se haya concretado demasiado. En cualquier caso, nosotros no comenzamos a trabajar en Realidad Virtual porque nos fuera a dar más visibilidad (que la da) o viéramos una buena oportunidad de mercado (que lo será). Desarrollamos «Hypnos» con la RV en mente porque nos parecía la mejor plataforma para el juego.

El desafío de la RV

«Hypnos» transcurre a medias entre Realidad Virtual y pantalla clásica. Nuestro protagonista usa una máquina para visitar sus sueños de forma lúcida, y nosotros a su vez nos ponemos las gafas de RV para explorar ese mundo en primera persona. Si nos quitamos las gafas, nuestro avatar hará lo mismo y el juego continuará en la pantalla del ordenador como una aventura en tercera persona.

«Hypnos» en RV tiene sentido porque como jugadores acompañamos al protagonista en este proceso. Pero además nos solventa un problema inherente a la Realidad Virtual: jugar mucho tiempo seguido con unas gafas pesadas cansa, sobre todo al principio. Nosotros podemos plantear un juego largo sabiendo que el jugador se acostumbra paulatinamente intercalando sesiones de RV de duración creciente con secciones en pantalla.

Claro que surgen otros problemas. El control entre ellos. Los métodos habituales de locomoción de los juegos en primera persona marean: transmiten una sensación de movimiento intenso a nuestro cerebro que no se corresponde con lo que percibe nuestro oído. Para nuestro juego desarrollamos nuestro propio método de control, que fuera cercano a lo que un jugador espera, pero marease lo menos posible.

la quimera gráfica

Los gráficos son otra gran quimera de los contenidos en RV. Para que el movimiento de la cabeza del jugador se corresponda con lo que ve, la tasa de refresco ha de ser muy alta: 90 fps estables (60 en PlayStation VR) a alta resolución. Y pintando la escena dos veces. Así que de pronto nos vemos desarrollando juegos como si estuviéramos trabajando con una PlayStation 2. Sin mencionar que los métodos tradicionales de bump-mapping y partículas no sirven porque el jugador ve el truco.

En nuestro caso empleamos un estilo artístico más icónico, lo que ayuda a la hora de no tener que obsesionarse con dar gráficos realistas. Afortunadamente, la sensación de inmersión de la RV es tan alta que el detalle gráfico pierde importancia.

La música y el audio también necesitan un especial cariño. Si el jugador percibe sonidos mal colocados, la inmersión se rompe. Y plantear la música de una manera tradicional le puede dar al jugador la sensación incómoda de tener una orquesta dentro de la cabeza permanentemente.

En definitiva, desarrollar para RV ha sido un proceso a ratos frustrante, pero sobretodo gratificante. Hemos publicado el Corte Vertical de «Hypnos», y ya estamos desarrollando el juego completo aplicando todo lo aprendido. No podemos esperar a acabarlo y compartirlo con vosotros.

“Desarrollar para RV puede ser frustrante a ratos, pero acaba siendo muy gratificante”



BREVES



AEVI NOS CONVOCA A LA BARCELONA GAMES WORLD

AEVI ha elegido la ciudad condal para celebrar Barcelona Games World. Tendrá lugar los días 6 a 9 de Octubre en el recinto de Monjuïc.
www.barcelonagamesworld.com



BLIZZARD Y TWITCH CON EL JUEGO LIMPIO

Tras un lamentable incidente en un torneo de «HearthStone», Blizzard y Twitch planean introducir filtros en sus chats para combatir las declaraciones tóxicas y los abusos de troleros.



MEJORAS EN WINDOWS 10

Una actualización en Universal Windows Platform permite desbloquear frame rates y desactivar la sincronía bajo DirectX 12. Además, incorpora soporte para G-Sync y FreeSync.
technet.microsoft.com/es-es



«WOW» POR IR AL CINE

Blizzard quiere que vayas a ver "Warcraft: El Origen". Si te decides, entre el 25 de mayo y el 1 de Agosto te regalan una edición digital de «WoW».
worldofwarcraft.com/es-es/promotions/movie



TGP BOX, UNA "CONSOLA" BAJO WINDOWS 10

Tencent prepara su TGP Box para el mercado asiático. Ha sido presentada como consola, pese a que se trata de un miniPC con Windows 10.
www.tencent.com

10 JUEGOS PARA EL PRÓXIMO E3

¡No los pierdas de vista!

El próximo E3 está a un par de semanas vista. Y aunque muchas de sus grandes novedades se han empezado a anunciar ya, estamos deseosos de comprobar qué sorpresas nos traerá. De momento, no deberás perder de vista estos juegos.

Muchas voces se han alzado últimamente para afirmar que el E3 ha ido perdiendo fuelle en los últimos años en favor de la cada vez más pujante Gamescom. Y algo hay de cierto en ello. Que compañías como Activision no vayan a montar un espacio propio, integrando sus títulos en los enormes stand que compañías como Sony monten en el Convention Center de Los Ángeles es una prueba de que últimamente la feria de referencia en la industria no es lo que solía ser. Pero hasta una edición floja del E3 puede deparar sorpresas y, desde luego, presentaciones a lo grande de novedades para los próximos meses y años.

Y si bien es cierto que habrá ausencias importantes este año en la feria, lo que se ha venido anunciando en las últimas semanas y que podremos ver y jugar en Los Ángeles, augura una edición más importante de lo que se presumía no hace tanto. Te hemos preparado una selección de los juegos que sabemos que estarán allí y a los que no habrá que perder de vista. El regreso de grandes sagas marca la tónica, pero no habrá que hacer de menos a títulos inéditos que los rumores apuntan que se podrán ver este año en el E3 por primera vez. Únete a nosotros en este rápido repaso por los imprescindible que veremos el próximo mes, y ve apuntando cuál despunta como tu favorito.

BATTLEFIELD 1

- **Estudio/compañía:** DICE / Electronic Arts
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Lanzamiento:** 21 de octubre de 2016

La acción bélica parecía haberse metido en una espiral infinita de evolución futurista, pero ha llegado DICE con la nueva entrega de «Battlefield» para apostar, de nuevo, por la historia y, mirando hacia atrás, fijarse en el mayor conflicto que se había vivido en el planeta, cuando a comienzos del siglo XX estalló la Primera Guerra Mundial. Hasta allí viajaremos gracias a «Battlefield 1», para pilotar biplanos, montar a caballo, combatir en las trincheras, hacer frente a las bestias mecánicas de los primeros carros de combate y sufrir las consecuencias de las primeras armas químicas usadas por el hombre en una guerra a gran escala. Sí, ha llegado el momento para revivir la Historia como nunca habíamos imaginado hasta ahora.



CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

Estudio/compañía: Infinity Ward / Activision
Distribuidor: Activision Blizzard
Lanzamiento: 4 de noviembre de 2016



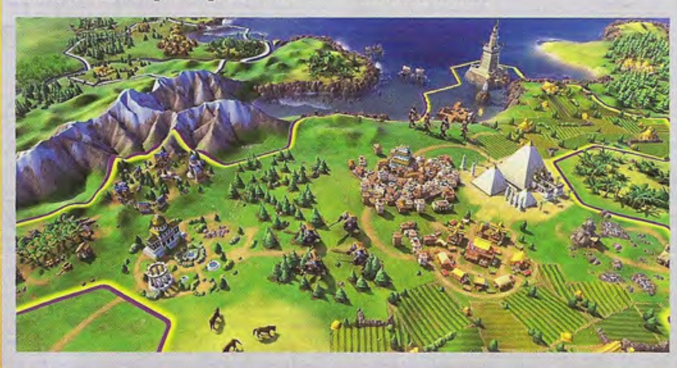
Se decía en la serie de TV "Star Trek" que el espacio era la última frontera. Algo que se han tomado al pie de la letra en Infinity Ward con la nueva entrega de «Call of Duty». Y es que «Infinite Warfare» volverá a apostar por la guerra futurista y la ciencia ficción llegando más lejos que nunca en la saga: al espacio exterior. Sí, porque la batalla saldrá de la Tierra, se extenderá por el Sistema Solar y nos enfrentará a un ejército profesional de orientación fascista que pretende imponer su ley en nuestro planeta y fuera de él. Un arsenal increíble, enormes naves espaciales y una tecnología que nos dejará pasmados, según afirman en el estudio, serán los pilares sobre los que se levantará «Infinite Warfare».

CIVILIZATION VI

Estudio/compañía: Firaxis / 2K Games
Distribuidor: Take 2
Lanzamiento: 21 de octubre de 2016



Casi por sorpresa nos ha cogido a todos el anuncio de una nueva entrega de «Civilization», con la que Firaxis quiere conectar los orígenes de la saga –con algunos guiños en el uso de las unidades a los antiguos ejércitos– y numerosas novedades en la diplomacia, la construcción de ciudades –que se ampliarán en el tiempo expandiéndose por varias casillas– y la investigación de tecnologías. El nuevo aspecto de «Civilization VI», además, llamará la atención de los jugadores más veteranos tras las últimas entregas del juego. Una estética casi de dibujo animado será la carta de presentación del nuevo proyecto de Firaxis y 2K, que podremos disfrutar este mismo otoño.





DISHONORED 2

Estudio/compañía: Arkane / Bethesda
Distribuidor: Por confirmar
Lanzamiento: 11 de noviembre de 2016

Desde que Bethesda y Arkane desvelaran la existencia de «Dishonored 2» –un secreto a voces– y diera los primeros detalles sobre la trama, los dos protagonistas y algún dato básico sobre la jugabilidad... silencio. Silencio total, hasta que un nuevo dato lo ha roto hace sólo unos días. Y es su fecha de lanzamiento. En noviembre volveremos a manejar los poderes sobrenaturales de nuestro asesino, a disfrutar de la libertad de acción apostando por el sigilo o el enfrentamiento –o una combinación de ambos– y a dejarnos enamorar por la fascinante estética y dirección artística, a buen seguro, que tendrá esta segunda parte.





FOR HONOR

- **Estudio/compañía:** Ubisoft Montreal
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Lanzamiento:** Finales de 2016

Tras la presentación en la edición de 2015 de «For Honor», poco ha mostrado Ubisoft del juego de acción y combate medieval por equipos con el que sorprendió a propios y extraños. Durante este año Ubisoft Montreal ha trabajado en los modos de juego, el desarrollo de las clases de las tres facciones –samurais, vikingos y caballeros– que ofrecerá el juego y el sistema Art of Battle, del que dependerá toda la acción. Gracias a él, podremos hasta "sentir" el peso de las armas y sentir la fuerza de los impactos y la potencia de cada golpe, amén de un control preciso sobre cada movimiento. ¡Brutal!





MAFIA III

- **Estudio/compañía:** Hangar 13 / 2K Games
- **Distribuidor:** Take 2
- **Lanzamiento:** 7 de octubre de 2016

Nueva Orleans, la guerra de Vietnam como origen del protagonista en su vuelta a casa, finales de los años 60, la mafia italiana y la negra a la gresca en las calles de la ciudad de Louisiana, y un ascenso en las filas del crimen organizado, casi por accidente, pero como objetivo último de la historia. «Mafia III» nos vuelve a llevar al corazón del oscuro mundo de los criminales a gran escala, cambiando radicalmente la ambientación histórica y geográfica de la saga. Atrás queda la estética a lo "El Padrino" y entramos en una nueva era, más moderna, psicodélica y, por supuesto, llena de enfrentamientos a tiro limpio, secuestros, torturas, tráfico de drogas... ¡Un auténtico paraíso de la acción más explosiva!





HELLBLADE SENUA'S SACRIFICE

- **Estudio/compañía:** Ninja Theory
- **Distribuidor:** Ninja Theory
- **Lanzamiento:** 2016



Expertos en los juegos de acción donde el combate cuerpo a cuerpo es la clave. Esa podría ser una buena definición de Ninja Theory, que volverán a la carga con «Hellblae Senua's Sacrifice», que se verá por vez primera en este E3. La ambientación vikinga y una guerrera celta como protagonista son algunos de los pocos detalles que se conocen del juego que, además de una espectacular factura gráfica, hará del movimiento más vertiginoso y el control más preciso su razón de ser. Una experiencia de combate sin límites es lo que promete el estudio, y tras títulos como «DmC Devil May Cry» o «Heavenly Sword» es mucho decir. Tendremos que prepararnos para algo espectacular.



MASS EFFECT ANDROMEDA

Estudio/compañía: BioWare / Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts
Lanzamiento: 2017





No, Shepard ya no estará, pero «Mass Effect» volverá, contoda su esencia, el próximo año. El regreso del Mako –¿o no es el mako?–, mucha acción, nuevos planetas que explorar y, de nuevo, la guerra contra los alienígenas dominarán el universo de juego de este ¿reinicio?, ¿continuación? de una de las sagas de acción y rol más alucinantes de la última década. «Mass Effect Andromeda» ha mostrado hasta ahora poco más que imágenes enigmáticas y BioWare no ha soltado prenda ni detalle alguno sobre trama, personajes ni jugabilidad. Aunque, claro, no hay mejor momento para desvelarlo todo que el próximo E3.

OUTLAST II

Estudio/compañía: Red Barrels
Distribuidor: Red Barrels
Lanzamiento: Otoño de 2016

Primero fue un logo. Luego, unas pocas imágenes dominadas por la oscuridad. Finalmente, Red Barrels nos ha dejado ver unos vídeos –angustiosos y terroríficos– del protagonista de «Outlast II» perseguido por unos campos de maíz y una extraña y tétrica aldea. Y en la próxima edición del E3 uno de los survival más fantásticos de los últimos años nos dejará contemplar el aspecto de su segunda parte. Los amantes del terror estamos de enhorabuena con la nueva producción de Red Barrels, que apunta a convertirse en uno de los grandes títulos del último tramo de este año. Prepárate para pasar miedo dentro de poco...





WARHAMMER 40000 DAWN OF WAR III

Estudio/compañía: Relic / SEGA
Distribuidor: Koch Media
Lanzamiento: 2017

Sí, Relic vuelve con una nueva entrega de «Dawn of War», que llegará el próximo año y nos devolverá a los Orkos, Eldar y Marines Espaciales a la guerra infinita de Warhammer 40.000. ¿Apostará en esta ocasión «Dawn of War» por los grandes ejércitos del primer juego? ¿Por el control táctico en pequeños escuadrones del segundo? ¿Una nueva fórmula, tal vez? Pues todo apunta a que habrá un poco de todo, combinando batallas épicas de gran tamaño, la personalización de los héroes del segundo juego y enormes y nuevas unidades, así como el arsenal, que nos dejará asombrados, una vez más.





Y ADEMÁS...



ALAN WAKE 2

Tras el lanzamiento de «Quantum Break» y su accidentada versión en PC, Remedy podría anunciar, según apuntan todos los rumores, la segunda parte de «Alan Wake». El regreso del escritor atormentado por los fantasmas del pasado podría estar cerca. *www.alanwake.com*



STAR WARS

Nadie sabe cómo será, pero lo que está claro, porque es oficial, es que hay un nuevo juego de Star Wars en camino desarrollado por Respawn. Sí, los creadores de «Titanfall» estarán detrás y, sabiendo su experiencia en juegos de acción... *www.respawn.com*

TITANFALL | 2

TITANFALL 2

Y precisamente Respawn mostrará por primera vez la jugabilidad de «Titanfall 2». La vuelta de los enormes monstruos mecánicos y la acción bélica más vertiginosa se producirá en algún momento de, posiblemente, 2017. Pero lo veremos en la feria, seguro. *www.titanfall.com/es_ES*



WATCHDOGS 2

La filtración de la imagen del que podría ser nuevo protagonista de la continuación de «Watch Dogs» saltó a la Red hace unas semanas. Si es cierto o no, la verdad es que no importa mucho. Es seguro que el juego saldrá antes de marzo de 2017 y que Ubisoft lo mostrará en la próxima edición del E3. *watchdogs.ubisoft.com*

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

FINAL FANTASY X A 4K

Me he quedado sin palabras cuando he visto que «Final Fantasy X HD Remaster» ha salido para PC en Steam. Fue uno de los juegos que más disfruté de niño y estoy decidido a pillarlo, pero tengo una duda. Me acabo de comprar un monitor 4K. ¿Sabéis si se puede configurar el juego a esta resolución? ¡Gracias! Damián A.



La verdad es que el lanzamiento de «Final Fantasy X HD Remaster» descoloca porque es un juego que sólo salió en consola, pero tras salir «Final Fantasy IX» hace un par de meses, ha sido menos sorpresa. Y tenemos buenas noticias, Damián. «Final Fantasy X HD Remaster» acepta resolución 4K, si tu PC puede con ello. Estamos ante un gran port con muchas opciones gráficas personalizables y soporte completo de gamepad. Además no exige un equipo demasiado potente. ¡Corre a por él!



¿DOWNGRADE?

¿No tenéis la sensación de que «Total War: Warhammer» ha sufrido un "downgrade" en los gráficos? Las primeras pantallas que publicaron eran alucinantes, pero en los vídeos de desarrollo yo veo unos gráficos más normalitos. ¿Qué os parece? David A.

Bueno, es difícil de valorar hasta que el juego no esté en la calle. Todos los juegos sufren downgrade porque el marketing siempre mete mano... Es verdad que algunos vídeos de los diarios muestras unidades y tropas con menos detalle de lo esperado, pero estamos hablando de betas y de diarios de desarrollo en donde prima el rendimiento. Si quieres saber si es lo que esperabas, no te pierdas la review.

GTX 1080

¿Es cierto que las nueva placas GTX vienen optimizadas para la realidad virtual? ¿En qué sentido? ¿Porque son más potentes? Valen3



Pues sí... y no, Valen. En efecto, las nuevas GTX 1080 y GTX 1070 son casi el doble de potentes que la generación actual, así que eso beneficia a la realidad virtual, que exige mucha potencia de proceso porque hay que renderizar dos imágenes al mismo tiempo (una para cada ojo) a 90 fps.

Pero, además, incluyen una nueva tecnología (al menos el modelo GTX 1080) que procesa dos imágenes a la vez sin bajar el rendimiento. Justo lo que la realidad virtual necesita. Si vas a comprarte unas gafas de RV, tienes que hacerte con una de estas placas.

ESTRATEGIA Y CI-FI

Me ha gustado mucho el reportaje sobre los juegos de ciencia-ficción del número 254. Yo añadiría a la lista un par de juegos que acaban de salir: «Stellaris», y «Batlefleet Gothic: Armada», dos títulos de estrategia con batallas de naves. ¡Os los recomiendo! Fede



LA CARTA DEL MES

¡GRACIAS BRUJO!



Este mes sale «Blood and Wine» para «The Witcher 3» y CD Projekt ya ha dicho que no lanzarán nada más para centrarse en «Cyberpunk 2077». Me ha dado el bajón porque he disfrutado como un enano tanto del juego como de las expansiones. Para mí es el mejor de los últimos años, le he echado más de 100 horas. Así que sólo puedo decir... ¡Gracias por todo, brujo! Bruno R.

Todo lo bueno tiene su fin, y tarde o temprano «The Witcher 3» tenía que terminar. Pero lo hace a lo grande porque «Blood and Wine» es casi un juego nuevo, con más de 90 quests. Consuélate pensando que podrán acelerar «Cyberpunk 2077». ¡Qué ganas!

LA POLÉMICA DEL MES

BATTLEFIELD VS. CALL OF DUTY

¡Al fin! Ya era hora de que alguno de los shooter de referencia se dejasen de robots, exoesqueletos, policias y ladrones, y demás tonterías... ¡son juegos de guerra, queremos guerras de verdad! Lo flipé con el trailer de «Battlefield 1» ambientado en la Primera Guerra Mundial. ¡Ya sé el que me voy a comprar! Coronel Sparks



Bueno, Coronel Sparks, no olvidemos que ambas sagas tienen muchos años a sus espaldas. Sus primeros juegos se ambientaban en guerras reales, hasta que se agotó el tema y avanzaron en el tiempo. Ahora es buen momento para volver a los conflictos clásicos, pero sí nos atrae la idea de un «CoD» en el espacio. ¡Este año no nos vamos a aburrir!

Participa en esta sección enviando un e-mail a **elbuzon@micromania.es** o una carta a Blue Ocean Publishing. Micromanía, C/Playa del Puig, 9. 28230 Las Rozas, Madrid.
El empleo de tus datos estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

Muy buenas aportaciones, Fede. En efecto, no llegaron a tiempo para nuestra recopilación pero ya están en las tiendas «Stellaris», y «Batlefleet Gothic: Armada». El primero es un juego de exploración y conquista espacial, mientras que «Batlefleet Gothic: Armada» se centra más en las batallas. No en vano está basado en el universo de Warhammer 40.000. ¡Los dos están muy bien, la verdad!

DLCS DE RELLENO

«XCOM 2» es una pasada de juego, pero estoy un poco decepcionado con los DLCs. Para mí son de relleno, casi todo armaduras ridículas y armas o enemigos reciclados. ¡Queremos más misiones, más escenarios, y más modos de juego, Firaxis! ■SMarine

Démosles un poco de tiempo. Es verdad que hasta ahora los DLCs son poco más que complementos, pero seguro que pronto nos sorprenden con una expansión a la altura, como hicieron con «Enemy Within» en el anterior juego.



TIENE FORZA

Tras la decepción de «Quantum Break» (caro y mal optimizado) me ha sorprendido lo bien que está «Forza Motorsport 6 APEX», para ser gratis. Gráficamente lo borda y funciona a 60 fps en mi PC con una GTX 970. Y tiene unos cuantos coches y circuitos. ¡Ahora a ver cuándo le meten soporte para volantes! ■Carlitos Sainz

Nosotros también hemos probado «Forza Motorsport 6 APEX» y nos ha gustado bastante. Hubiésemos preferido el juego completo aunque fuese de pago, pero para ser gratis tiene bastante contenido y técnicamente está a un gran nivel. Un buen comienzo, pero, como comentas, aún le falta soporte de volantes, que llegará las próximas semanas.



HITMAN MEJORA

No me gustan los juegos por episodios así que compré «Hitman» de mala gana, sólo porque soy fan de la saga. El primero me lo acabé enseguida, creo que tenía poco contenido. Pero el Episodio 2 ha mejorado mucho, con una ambientación distinta, en Sapienza, y muchas formas de completar los asesinatos. Al final les voy a tener que dar la razón... ■Jon D.



Ha sido una apuesta arriesgada, pero parece que IO y Square Enix están cumpliendo con lo prometido. El juego va creciendo y han añadido los Asesinatos Elusivos, en donde sólo tienes una oportunidad para acabar con un blanco, durante las 48 horas del desafío.

HABÉIS DICHO EN facebook

CONSULTAS SOBRE LA REVISTA

¿Problemas sobre la distribución, alguna incidencia de la que quieras hacerte eco? Si tienes alguna duda, en este espacio dejaremos constancia.



Alexis Roca: He enviado la petición del mes pasado y de éste con el código y aún no me llegan las claves del producto de ninguno, ¿qué sucede con esto?



Juan Bermejo: Este mes he instalado el juego de la revista y no he tenido ningún problema, salvo por el instalador web de FX interactive, que solo funciona bajo Mozilla Firefox, y mal...



MICROMANÍA: Alexis, volveremos a comprobarlo. Aparte, recordad que ante cualquier incidencia con los códigos o las descargas tenéis que enviar un email a: clave.micromania@gmail.com Sobre el instalador, puede dar problemas con ciertas configuraciones, pero en FX pueden ayudar: ayuda@fxinteractive.com o tfno: 917 991 275

SUGERENCIAS Y PETICIONES

Aparte del contenido propuesto en Facebook (e-Sports, hardware, guías)... ¿Qué echas en falta? ¿Qué te gustaría cambiar? Aquí os ofrecemos un espacio para que nos hagáis sugerencias.



Jesús Yeray: Hace años que no la compro, pero creo que ya es hora de volver a tener vuestra revista.



Telmo Fernández: Estaría bien volver a ofrecer juegos en formato físico aunque se incrementase un poco el precio de la revista.



MICROMANÍA: Bienvenido de nuevo Jesús, a ver si conseguimos que recuperes el hábito de ir al quiosco. Telmo, estamos deseando darte esa buena noticia en cuanto se dé una próxima ocasión. La buscaremos, no te quepa duda. Y sobre otras sugerencias acerca de contenido específico de RV, pensamos que, de momento, el desarrollo de estos juegos está aún por madurar como para una sección fija en la revista.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** DICE/EA
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 9 de Junio de 2016

www.mirrorsedge.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción en primera persona**, en que la velocidad, el parkour y las carreras serán la base de la jugabilidad.
- Nos meteremos en la piel de **Faith, una runner de Glass City**, combatiendo el régimen totalitario que controla la ciudad.
- El **mundo de juego será abierto** y podremos recorrer los distritos de los ciudad sin límites, por sus azoteas.
- Incluirá un componente de **juego social, aceptando desafíos** de otros jugadores.

PRIMERA IMPRESIÓN

La acción en primera persona más vertiginosa, sin armas, con una estética minimalista impresionante y una fluidez de movimientos y lucha sin igual. ¿Estás listo para ello?

MIRROR'S EDGE CATALYST

¡Contempla la ciudad de cristal!

Ser un runner –un corredor fosforito, como decía Goyo Jiménez en el club de la comedia– no significa lo mismo para nosotros que para Faith, habitante de Glass City y una de las runners más solicitadas por particulares y corporaciones. De hecho, tú puedes enfundarte en unas mallas, ponerte unas zapatillas y salir a sudar por las calles de tu ciudad sin problemas. Faith debe hacerlo por las azoteas de Glass, huyendo de los agentes de seguridad de KrugerSec, de las cámaras, los drones, saltando, deslizándose, colgando de vigas y barandillas, esquivando obstáculos, llevando y trayendo paquetes y procurando que los helicópteros de la policía no detecten su presencia. Y si lo hacen, desaparecer de su zona de vigilancia como alma que lleva el diablo. Y es que los runners de Glass están fuera de la ley... oficialmente. Porque KrugerSec, la verdad, hace la vista gorda cuando le interesa.

Y la pregunta es: ¿cómo ha llegado Faith a esta situación? Aunque eso nos lleva a una pregunta anterior: ¿Qué es lo que ocurre en Glass y por qué la ciudad está dominada por las corporaciones?

El origen de Faith

Para conocer a Faith hay que conocer Glass. Es la típica ciudad utópica del futuro: rascacielos, tecnología por doquier, conectividad total... Aparentemente perfecta. Sus habitantes tienen acceso ilimitada a casi cualquier deseo. Pero bajo las alfombra de la perfección siempre se esconde la suciedad de la realidad. En el caso de Glass, su utópica sociedad es más bien una dictadura de las elites. Las grandes corporaciones controlan y dirigen las vidas de los ciudadanos, y aquellos que se rebelan, pagan las consecuencias. Eso les pasó a los padres de Faith, que cayeron entre otros muchos ciudadanos en una manifestación brutalmente repri-

> "La acción en primera persona se apoya en la ausencia de armas y la velocidad del movimiento"



¡Descubre el vértigo que te espera en Glass City! Faith ha vuelto y con ella la acción en primera persona más vertiginosa que juegues. Parkour, velocidad y lucha te esperan.



SABÍAS QUE...

...el artista sueco de música electrónica, Solar Fields, repite como compositor de la BSO de «Mirror's Edge Catalyst», y se ha sumado la banda escocesa de synthpop, Chvrches, para la creción de uno de los principales temas de la misma, Warning Call?



La acción de «Mirror's Edge Catalyst» también se juega en interiores. Y los caminos serán tan variados como por fuera.



Los runners serán tus hermanos en la ciudad de Glass. En una sociedad futurista utópica, donde no todo es lo que parece, los únicos ciudadanos libres son los runners, como tú. Y Nomad.

mida cuando era tan sólo una niña pequeña.

Faith y su hermana fueron recogidas por Noah, criadas bajo su protección y, con el tiempo, Faith acabó integrada en el grupo de runners de Noah. ¿Runners? Sí, mensajeros que recorren las azoteas de Glass llevando información y mercancias no del todo legales, lo que les ha puesto en el punto de mira de KrugerSec.

De nuevo en las azoteas

«Mirror's Edge Catalyst» no será una continuación del anterior juego, sino un nuevo punto de partida. Un reinicio en el que DICE quiere aprovechar todo lo bueno que tenía el diseño original, mejorarlo, pulirlo y eliminar los defectos que había. La idea es conseguir el mejor juego de acción imaginable en primera persona... ¡sin armas!

Todo comenzará con Faith saliendo de la cárcel, en la que acabó en uno de sus anteriores trabajos. De nuevo en las calles –bueno, en las azoteas–, y ayudando a Noah con los encargos que recibe de todas partes, conoceremos a otros runners como Nomad, uno de los mejores amigos de Faith, o Icarus, otro runner aunque algo más esquivo y misterioso. Son sólo dos de los muchos secundarios que aparecerán en el juego. También contactaremos con Birdman, el más veterano de los runners –hoy retirado– que nos encargará nuestros primeros trabajos, en lo que será un largo tutorial perfectamente integrado en las mismas acción y trama del juego.

Pero, claro, siendo un runner y sin llevar armas, no todo será de color de rosa para Faith en el cielo de Glass.

Corre, deslízate, salta

El primer «Mirror's Edge» fue criticado, sobre todo, por su rigidez en determinadas acciones. Algo que DICE quiere evitar a toda coista con «Catalyst». Para ello, ha añadido al diseño de las habilidades de Faith varias novedades. Los movimientos serán ahora mucho más fluidos y concatenados, de forma

SE PARECE A...



ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
El mundo abierto del Londcres victoriano se convierte en el escenario del juego de acción.



FALLOUT 4
El futuro de «Fallout 4» es mucho más radical y menos alentador que el de «Mirror's Edge Catalyst»



Ahí está Noah, el mentor. Noah no sólo es uno de los corredores más veteranos y líder de los corredores de Glass, sino el salvador de Faith. La rescató de pequeña cuando murieron sus padres.



¿Listo para el próximo desafío? Batir los récords de otros jugadores, en desafíos del juego o de terceros, será todo un reto.



FAITH Y LA CIUDAD

El mundo de juego de «Mirror's Edge Catalyst» nos ofrecerá una historia épica de acción urbana.



Para recorrer las azoteas de Glass City con eficacia la visión de corredor será nuestra herramienta más útil. También podrá usarse en interiores, así que no dudes en activarla siempre que sea posible.



La verdadera historia de Faith. El origen de Faith como runner y de su hermana se nos narrará en forma de flashback a lo largo del juego. Así conoceremos cómo se forjó a una heroína tan carismática como ella.



Desarrolla todas tus habilidades. A medida que ganemos experiencia desbloquearemos habilidades de Faith en tres categorías diferentes: movimiento, combate y carrera, para ser mejores.



¡Allí está nuestro objetivo! Los marcadores de destino junto a la visión de corredor podrán hacer más efectivos los trayectos de Faith por las azoteas de Glass City. Pero recuerda que habrá más de un camino y podrás elegir por dónde ir. Decide libremente.

> "El mundo de juego será abierto y podremos recorrer las azoteas de Glass sin restricciones"

que no tengamos que andar parando y decidiendo qué hacer a continuación. Como juego inspirado por el "parkour", la continuidad, la fluidez, la suavidad en los movimientos y carreras de Faith serán la clave: correr, deslizarte, saltar, colgarte de una tirolina, trepar por una pared, agarrar a una tubería... Es algo que, también, tendrá una importancia total en el combate. ¿Combate? Sí, no hay armas, pero habrá combate.

Los miembros de KrugerSec se ocuparán de la seguridad en toda Glass, lo que quiere decir, en realidad, la vigilancia y el control. Nustra presencia no será aceptada en muchos lugares, tanto en el exterior como en el interior de oficinas a las que tendremos que acceder para recuperar información o robar objetos.

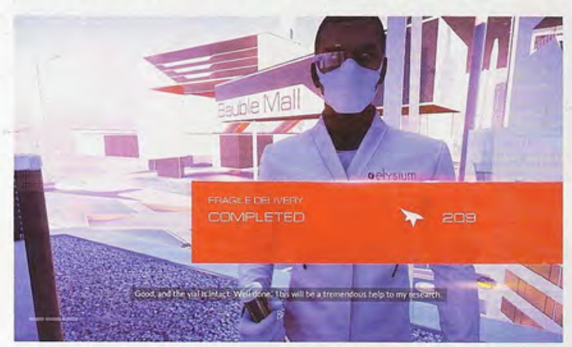
El combate, así, se nutrirá de esa concatenación de movimientos, golpes y bloqueos. Podremos realizar combos y desbloquear habilidades para potenciar el combate –aunque también se podrá potenciar la carrera y el movimiento, como apartados independientes–, pudiendo, por ejemplo, desarmar a los enemigos de un par de movimientos. También podremos no-

Los deslizamientos en tirolina son algunos de los momentos más vertiginosos de las carreras por las azoteas de Glass City. Aunque los más intentos serán los combates.

Toda la ciudad está a tus pies. ¡Elige bien tu destino y tu ruta!

Una de las principales novedades de «Mirror's Edge Catalyst» es tener la ciudad de Glass como un enorme mundo abierto para recorrer con libertad –bueno, en las alturas– y escogiendo las misiones y desafíos en que participar. Su configuración como un mundo en el que otros jugadores también dejan su huella, ya sea definiendo desafíos o superando récords en determinadas pruebas, lo convierte en un escenario único.





Los encargos que Faith tendrá que atender irán desde desafíos de runner a entregas de material... digamos, sensible.





Kruger, el principal responsable de la seguridad de Glass City, será uno de los secundarios más relevantes en la trama del juego. Sus encuentros con Faith siempre serán bastante tensos...

quearlos si nos deslizamos en tirolina a toda pastilla, sin necesidad de combatir, pudiendo correr inmediatamente sin perder velocidad. La fluidez es la clave.

Explora toda Glass

Otro de los puntos relevantes de las novedades serán las habilidades especiales, como la Concentración. Se incrementará a medida que corramos y no nos paremos, y podrá permitirnos, literalmente, esquivar las balas de los enemigos. Imagina, ahora, todo esto en un mundo de juego abierto que puedes recorrer con libertad –siempre en las alturas– sin cargas. Porque «Catalyst» tendrá su mundo abierto como una de las características centrales del diseño de acción.

Para aportar más variedad a la acción en Glass, «Catalyst» se jugará siempre en conexión, para hacer efectivo lo que DICE llama "juego social". Se trata de una variante de mundo persistente en el que otros jugadores –y nosotros también– podrán definir desafíos en cualquier punto –batir tiempos, etc.– de la ciudad y, si queremos, podremos aceptarlos para conseguir extras y experiencia. Imagina las posibilidades de la combinación del parkour, la velocidad, el combate, la libertad y todo con una espectacularidad visual que se puede conseguir con Frosbite.

DICE tiene entre manos uno de sus trabajos más personales y divertidos de jugar. Lo que hemos probado en la beta de «Catalyst» apunta a un juego realmente sensacional y totalmente diferente a cualquier otro. Si probaste «Mirror's Edge» y echabas de menos a Faith, ya queda poco para volver a salir con ella a correr. **A.C.G.**



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Frogwares/Funcom
- **Distribuidor:** Badland
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 10 de junio de 2016

sherlockholmes-games.com

LAS CLAVES

- Será una aventura en que encarnaremos a Sherlock Holmes, **investigando cuatro casos** que darán forma a una trama global.
- Podremos **jugar en primera o tercera persona**, a voluntad.
- En algunos momentos de la historia podremos **controlar a personajes secundarios.**
- Incluirá **un "modo detective"** para resaltar pistas ocultas en objetos y escenarios.
- **Oír conversaciones a escondidas** será un nuevo modo para descubrir pistas.

PRIMERA IMPRESIÓN

Siguiendo los diseños de las últimas aventuras de Holmes, Frogwares pule, amplía y ofrece nuevas opciones de juego para intentar ofrecernos su caso más complejo y alucinante.

SHERLOCK HOLMES THE DEVIL'S DAUGHTER

El caso más diabólico de Holmes

Será porque, como todos los géneros –o casi– la aventura ha tenido momentos de grave crisis no hace tanto tiempo, pero cuando aparece en el horizonte un juego como la nueva entrega de la saga de Sherlock Holmes de Frogwares, «The Devil's Daughter», no podemos menos que alegrarnos de lo lindo. Tiene mucho que ver que su anterior aparición, «Crimes & Punishments» fuera un magnífico compendio de todo lo que ha hecho tan grande y popular al detective creado por Conan Doyle: astucia, análisis, perspicacia, búsqueda de pistas, interrogatorios que ponen a prueba nuestra capacidad de observación y, claro, nuestra lógica deductiva. Así, las últimas aventuras de Sherlock Holmes no sólo han narrado magníficas tramas llenas de misterio y crímenes, y han puesto a prueba nuestras dotes de detective. También han contribuido a darle un empujón importante al género mismo en los últimos años. Pero parece que «The Devil's Daughter» va a ser capaz de superar a todo lo que el genial Holmes y su no menos brillante compañero, Watson, han ofrecido hasta ahora.

En busca de Katelyn

El hilo conductor de «The Devil's Daughter» nos llevará a descubrir la existencia de una hija adoptiva de Holmes, Katelyn, y un terrible secreto que se cierne sobre su recuerdo, pues hace tiempo desapareció. Mucho en todo ello tendrá que ver, por lo poco que Frogwares ha descubierto de la historia global, la aparición de una nueva vecina en la calle Baker. Una –según afirma– vidente, capaz de comunicarse con los espíritus, Alice De'Bouvier, que ha ocupado el 221C, justo al lado de la vivienda y despacho de Holmes.

A partir de aquí, nos enfrentaremos a cuatro casos, en principio inconexos, pero que acabarán dando forma a una historia global en la

> “Prepárate para vivir el caso más alucinante de Holmes y poner a prueba tus habilidades”

Londres te espera, Holmes. Las calles del Londres victoriano guardan muchos secretos y cuatro casos pare resolver en «The Devil's Daughter», la nueva aventura de Holmes.

La atención al detalle es la clave para descubrir pistas, Watson...

Como ya ocurría en la anterior aventura de Holmes, a la hora de interrogar a un sospechoso no sólo habrá que elegir las preguntas adecuadas sobre ciertos hechos, sino fijarse en las actitudes y detalles externos de la persona con la que hablemos. Siempre encontraremos pistas clave que definan su personalidad, las posibles evasivas en las respuestas o relacionen al personaje en cuestión con su presencia en ciertos lugares.





Detectives y... ¿exorcismos? Un tono sobrenatural dará forma a la trama de «The Devil's Daughter». Pero Holmes no cree en eso...





Pero... ¿Quién quiere acabar con Shelock Holmes? Las cosas se van a poner muy complicadas en Baker Street con la llegada de la nueva vecina de Holmes al 221C, una misteriosa vidente.

que se juntarán misterios, asesinatos, elementos de naturaleza -aparentemente- sobrenatural, codicia, religión y, claro, todas las magistrales habilidades de Sherlock Holmes en múltiples materias, desde su capacidad de pasar desapercibido hasta sus dotes de brillante químico.

Investigando en las calles de Londres

Los primeros compases de «The Devil's Daughter» nos mostrarán de manera paulatina las principales claves del diseño de jugabilidad de la aventura. El primer caso, la desaparición del padre de un muchacho de Whitechapel -donde Holmes ya se enfrentó a Jack el Destripador- nos dejará bastante sorprendidos al ver las novedades que el juego nos traerá, como la habilidad de escuchar a escondidas ciertas conversaciones, para conseguir datos y pistas sobre los asuntos a investigar, o la más llamativa opción de controlar a personajes secundarios en ciertos momentos clave para, por ejemplo, seguir a sospechosos sin llamar su atención demasiado.

No siempre tendremos esta posibilidad a mano, claro, pero Sherlock Holmes es un tipo de recursos, y entre ellos tendrá su magistral dominio del disfraz, que le permitirá infiltrarse casi en cualquier lugar sin levantar sospechas. En estas situaciones, con algo de conversación, la capacidad de observación y, si es necsario, algo de acción, podremos conseguir todos los datos necesarios para proseguir con nuestras investigaciones. Aunque nos lleven en casiones a ciertos callejones sin salida en los que se mezcle nuestra racionalidad y lógica científica -bueno, la de Holmes- con el extremo opuesto de esas historias de espíritus.

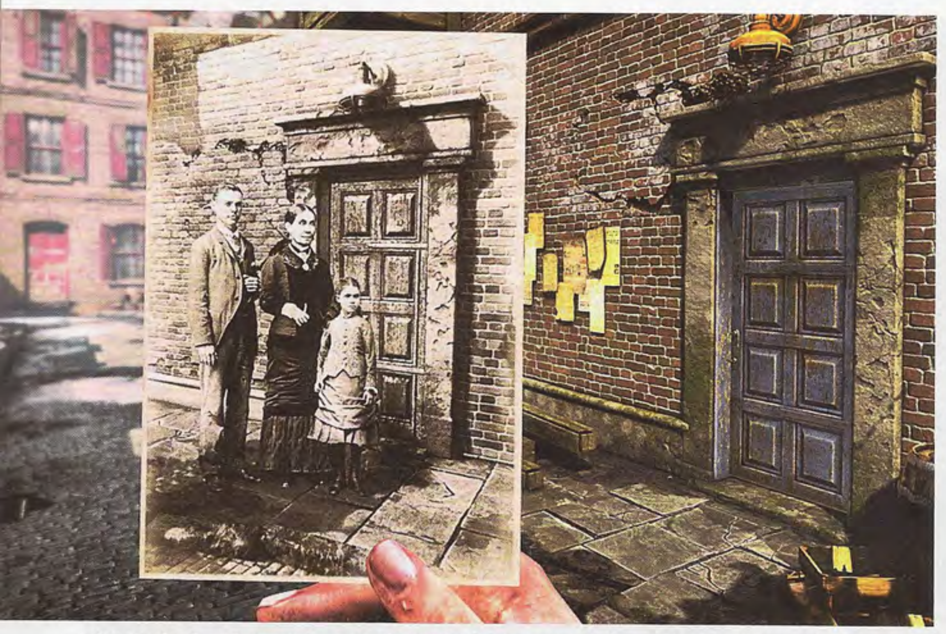
En todo momento, la base del juego estará en poner a prueba nuestra capacidad de observación y nuestra lógica, tanto en la exploración de escenarios como en los diálogos con los distintos personajes que nos encontremos. Y en este apartado, hay que mencio-

SE PARECE A...



AGATHA CHRISTIE THE ABC MURDERS
Poirot es también un experto detective, aunque más pulcro.

SHERLOCK HOLMES: CRIMES & PUNISHMENTS
La anterior aventura nos ofrece diseños similares de jugabilidad.



Une todas las claves y descubre la verdad. La estupenda hemeroteca de Sherlock Holmes le ayudará en varios momentos a dar con las claves que puedan ofrecer sentido a muchas pistas.



Vigila y que no te descubran. Sherlock se infiltrará en todas partes y hará uso de sus dotes sigilosas para pasar desapercibido.



EL CASO TOTAL

En realidad serán cuatro casos, en apariencia sin conexión, los que conformen la aventura.



¿Qué fue de la hija adoptiva de Sherlock? Katelyn, reaparecida por arte de magia ante la vivienda de Holmes, en una alucinación, parece que tiene mucho que ver con su nueva vecina, una misteriosa vidente.



Sospechosos e interrogatorios. La clave de toda investigación estará en la sinergia de exploración, búsqueda de pistas e interrogatorios. Fijarse en los detalles de los sospechosos también nos ayudará.



El Londres más misterioso. Las calles de Londres adoptarán en esta aventura un tono más sombrío de lo habitual, con ese halo de ambientación sobrenatural que inundará toda la trama del juego.



Sherlock es el mejor detective, pero no le hace ascos a mancharse las manos. Vamos, que si hay que pelear, se pelea. No todo en «The Devil's Daughter» será buscar pistas. A veces los malos necesitan una buena paliza para que la cosa no se complique más.

> "La desaparición de la hija adoptiva de Holmes es el hilo de la trama de la nueva aventura"

nar, por ejemplo, que por primera vez en el juego podremos recorrer varios distritos de Londres con total libertad, sin restricciones.

Es tu investigación

Como ocurría en «Crimes & Punishments», la investigación de los casos dependerá totalmente de nuestras habilidades. Tendremos que fijarnos en el aspecto de los sospechosos al interrogarlos preguntándonos porqué llevan las manos sucias, o de qué son ciertas cicatrices, o la razón de tomar ciertas medicinas para una enfermedad que no parece corresponder... También, escoger las preguntas adecuadas para hallar las respuestas buscadas y, finalmente, combinarlo todo en el "almacen mental" de Holmes para unir pistas y obtener respuestas coherentes... que podrán no ser correctas. Sí, porque en «The Devil's Daughter» se pulirán y ampliarán las opciones en las que nuestras decisiones tendrán consecuencias a largo plazo, complicando la vida de los personajes y la trama, o dando grandes pasos en la resolución de los casos. Ser Sherlock Holmes es toda una aventura en sí misma, pero «The Devil's Daughter» será la mejor. **A.C.G.**





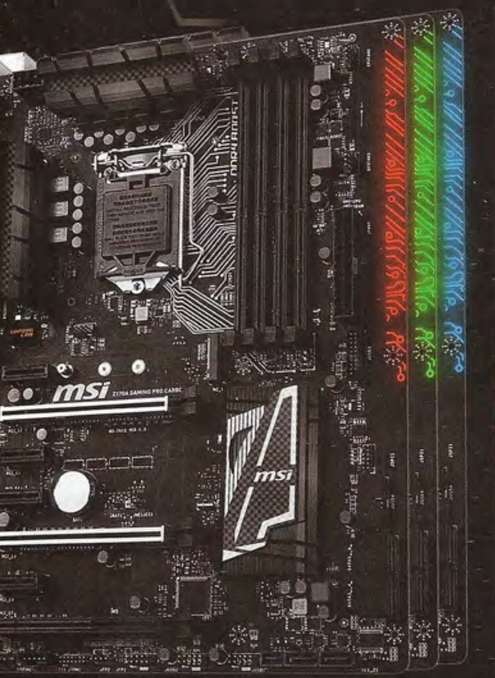


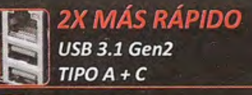


Z170A GAMING PRO CARBON

ESPECIFICACIONES

CPU	Soporta Procesador de 6a Gen Intel® Core™ / Pentium® / Celeron®
CPU socket	LGA 1151
Chipset	Chipset Intel® Z170
Gráficos	3 * PCI-E 3.0 x16 Soporta 2-way NVIDIA® SLI™ / 3-way AMD CrossFire™
Salidas de vídeo	HDMI, DVI-D (Requiere gráficos CPU)
Memoria RAM	4 DIMMs, Doble canal DDR4-3600(OC)
Slots de expansión	4 * PCI-E x1 slots
SATA / M.2	1 * M.2 32 Gb/s, 6 * SATA 6 Gb/s (2 puertos reservados para SATA Express)
SATA RAID	RAID 0,1,5,10 (Disponible en puertos SATA1-SATA6)
USB	1 * USB 3.1 Gen2 Type C, 1 * USB 3.1 Gen2 Type A, 6 * USB 3.1 Gen1, 8 * USB 2.0
LAN	Intel® I219-V Gigabit LAN
Audio	8-channel(7.1) HD Audio con Audio Boost 3





MYSTIC LIGHT

16.8 million colors | 16 LED effects

Personaliza y configura el color que más te guste con Mystic Light para que tu PC parezca nuevo!

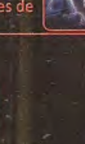
UNA PLACA BASE LÍDER



2X MÁS RÁPIDO
USB 3.1 Gen2
TIPO A + C



MSI GAMING LAN
Menor Latencia
Impulsado por Intel®



LAN PROTECT
Protección contra Sobretensiones de 15KV

MILITARY CLASS 5
Titanium Choke
5X vida útil



DDR4 BOOST
Circuitería aislada
En la memoria

EZ DEBUG LED
Encuentra fácilmente el error



MULTI-GPU
2-way NVIDIA® SLI™
3-way AMD CrossFire™

TURBO M.2
Hasta 32 Gb/s
Soporta
Turbo U.2 Host Card

PROTECCIÓN CONTRA SUBIDAS DE CORRIENTE
Previene daños imprevistos

AUDIO BOOST 3 y NAHIMIC
115dB SNR
192kHz/24-bits



STEEL ARMOR
4X Más resistente

RGB LED

PLACA BASE



CARBON

DISPONIBLE EN







es.msi.com



DISHONORED 2

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Arkane/Bethesda
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 11 de Noviembre de 2016

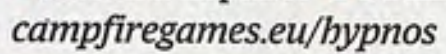
www.dishonored.com

Hasta hace sólo unos días, a comienzos del mes de mayo, Bethesda había mantenido en el más absoluto secreto cuándo íbamos a poder echarle el guante a «Dishonored 2», pero por fin sabemos que será antes de que acabe el año. Sí, no es menos cierto que la fecha de lanzamiento era sólo uno de los muchos datos que se ignoran sobre el juego, pero si ya está claro que habrá dos protagonistas, que la libertad de acción volverá a ser uno de los pilares de su diseño y podremos combinar a nuestro gusto armas y poderes... bueno, por ahora no está mal.

HYPNOS

- **Género:** Aventura ■ **Estudio/compañía:** CampFire Games
- **Idioma:** Español ■ **Fecha prevista:** Por confirmar

campfiregames.eu/hypnos





Una de las primeras grandes apuestas por la RV producida en nuestro país por un estudio indie -no es la única, y eso es aún mejor- está empezando a llamar la atención de la prensa por su original concepto: mezclar mundos oníricos de RV y "realidad" en una aventura que, en cierto modo, apuesta por una idea de metajuego. Juego dentro del juego. RV dentro de la RV. ¿Estás listo?

NIGHT & DAY

- **Género:** Acción/Runner ■ **Estudio/compañía:** Ikigai Gameworks
- **Idioma:** Español ■ **Fecha prevista:** Por confirmar

No disponible



El concepto del "runner" no está demasiado extendido entre la industria española, pero en Ikigai Gameworks parecen estar empeñados en extenderlo y convertirlo en uno de los géneros de referencia del indie español. Tras «Two Dimensions» su nuevo proyecto, «Night & Day», toma referencias cinematográficas como las de "Lady Halcón" para apostar por un "runner" único.

HEARTS OF IRON IV

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** Paradox/Meridiem Games
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Junio de 2016

www.heartsofiron4.com

El segundo aniversario de Meridiem, una de las nuevas distribuidoras independientes de software de nuestro país, viene acompañado de joyas como «Hearts of Iron IV», cuya lanzamiento en edición física ya ha sido confirmado para este mes de junio. La nueva entrega de una de las sagas de estrategia bélica más populares de los últimos años nos permitirá participar en la Segunda Guerra Mundial eligiendo cualquier país, en un conflicto en que hasta la climatología será decisiva para la victoria o la supervivencia.



THE WITCHER III WILD HUNT BLOOD & WINE

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** CD Projekt RED/Bandai Namco
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 31 de Mayo de 2016

www.thewitcher.com

Es hora de que la primavera se cierre con una gran fiesta. La del rol en nuestros PC, en los que Geralt de Rivia visite la tierra del verano, un valle al que la guerra no ha llegado y que está repleto de bellas nobles y bodegas maravillosas. No hay nada mejor para un cazador de monstruos que llegará a esta tierra de promisión justo en el momento en que se verá asolada por terribles masacres. El nuevo contrato del brujo se hará efectivo el día 31 de mayo, por 30 horas más de aventuras.



SOLARIA MOON

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Tizona Interactive/3y3.net
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Por confirmar

www.3y3.net



Despertar en medio de una soledad absoluta y un misterio completo, en una nave de carga en el espacio y tras una etapa de hibernación se podría considerar, casi, como un canon en las aventuras de ciencia ficción de la actualidad. Pero no todas son creadas por un estudio independiente en España ni gozan del potencial de «Solaria Moon», amén de una ambientación fabulosa. ¿Te apuntas?

YESTERDAY ORIGINS

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Pendulo Studios/Meridiem Games
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 29 de Septiembre de 2016

www.pendulo-studios.com



Pendulo es algo así como el estudio de referencia en cuanto al desarrollo de aventuras en España. «Yesterday Origins» es la secuela/precuela de «New York Crimes» y también el primer proyecto en 3D real del estudio madrileño que llegará a comienzos del próximo otoño de la mano de Meridiem Games. Será, además, su estreno en la nueva generación de consolas. ¡Ya le tenemos ganas!



MOTO RACER 4

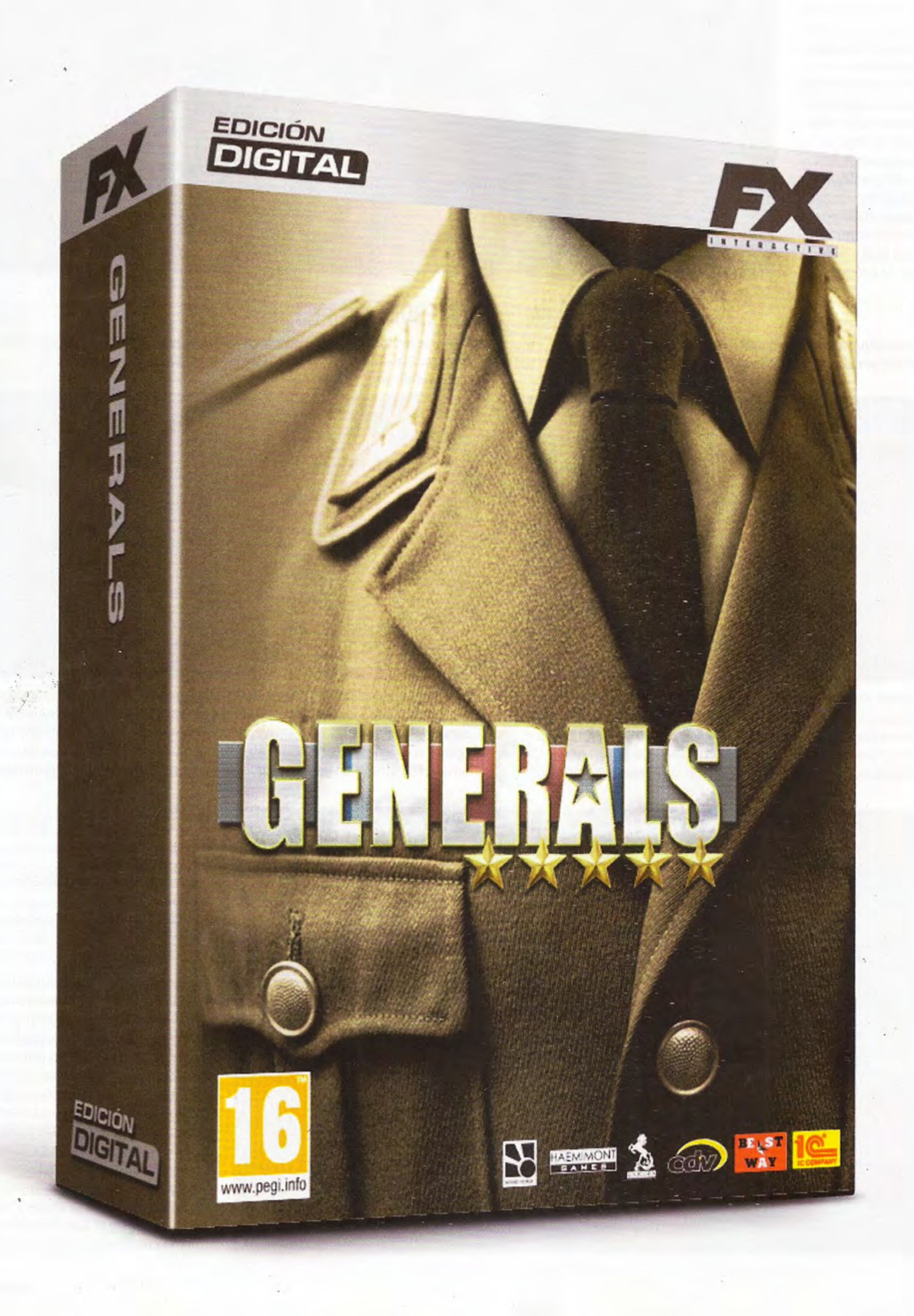
- **Género:** Velocidad
- **Estudio/compañía:** Artefacts Studio/Microïds/Meridiem
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Octubre de 2016

www.microids.com

No es exactamente un simulador, pero ofrecerá multitud de modos en los que la habilidad será tan necesaria como los reflejos y, sobre todo, tendremos a nuestra disposición un número de motos tan abrumador para participar en carreras de todo tipo que difícil será que los fans del motor no acabemos enganchados durante días a los desafíos de «Moto Racer 4». El uso del motor Unreal 4, carreras de motocross y sobre asfalto y un multijugador explosivo serán los puntales del juego de Microïds, en el que ha colaborado el mismo creador de la saga, Paul Cuisset.

GENERALS se estrena en la Tienda

Aprovecha el 40% de descuento en la semana de lanzamiento



online FX


juegos.fxinteractive.com


/juegosFX


@juegosFX



25 EJÉRCITOS DE ÉLITE A TUS ÓRDENES

Desde los Hoplitas Griegos hasta los Marines de EEUU

BATALLAS BASADAS EN HECHOS HISTÓRICOS

Desde la antigüedad hasta el Siglo XX

ARMAMENTO FIELMENTE RECREADO

Desde los arietes hasta los helicópteros de combate



LOS MEJORES JUEGOS DE ACCIÓN MULTIJUGADOR

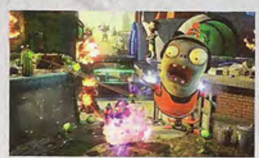

COUNTER-STRIKE GLOBAL OFFENSIVE


BATTLEBORN


OVERWATCH


HOMEFRONT THE REVOLUTION


PLANTS VS ZOMBIES GARDEN WARFARE 2


THE DIVISION


STAR WARS BATTLEFRONT


DEAD ISLAND RIPTIDE



¡Únete a la lucha con tus amigos!

LA MEJOR ACCIÓN MULTIJUGADOR

Ya sea con un amigo, con varios, en modo cooperativo, por equipos, en otros mundos, en éste, luchando contra zombis, aliens, soldados o espíritus... ¡la acción explota online!

La aparición en el mercado –casi simultáneamente– de varios títulos de acción multijugador, que hemos venido siguiendo durante los últimos meses, ha conseguido que el género se convierta en el foco de atención de los fans del gatillo y las tácticas de equipo, hoy día. Es cierto que durante el último año hemos estado bien servidos en cuanto a lanzamientos, aunque a veces los resultados no han llegado a la misma altura que las expectativas, por diversos motivos. Pero lo mejor de todo es que, pese a la gran cantidad de títulos que podemos encontrar, la variedad es igual de enorme. Hemos querido aprovechar el momento para hacer un repaso a los títulos más destacados de la acción multijugador para PC, hurgando no sólo en las novedades, sino en diversas ofertas de juegos gratuitos y en los modos multijugador de títulos cuyas campañas individuales son la parte más relevante del conjunto. Una selección, en fin, en la que no están todos los juegos disponibles –lógicamente–, pero que creemos es lo bastante diversa para que todos encontremos un título capaz de satisfacer nuestros gustos y exigencias. Lee, escoge y decide cuál será el juego que te hará pasar horas y horas de diversión durante los próximos meses. Creenos, todos estos lo conseguirán.



1 ¡EL REY DE LOS ESPORTS!
COUNTER-STRIKE GLOBAL OFFENSIVE

Estudio/compañía: Valve **Distribuidor:** Valve / Steam **Año:** 2012
INTERÉS:

El que un juego como «Counter-Strike» –«Global Offensive» es su última versión, pero la esencia es la misma que la del original– lleve tanto tiempo siendo la referencia de la acción muñtijugador por equipos no es por casualidad. Su depurado diseño de acción, donde la aparente simplicidad encierra componentes tácticos muy complejos, y la velocidad a la que se desarrollan los enfrentamientos, sigue haciendo que el juego de Valve sea el auténtico número uno del género. Y si no tienes claro porqué es así, es que aún no lo has probado. ¿A qué esperas?





INFOMANÍA
- **Modos de juego:** Cuatro
- **Ambientación:** Guerra Antiterrorista
- **Idioma:** Español (textos)
- **Equipo:** Cinco jugadores máx.
- **Precio:** 13,99 €
- *blog.counter-strike.net*



2 ¿ERES UN HÉROE UNIVERSAL?
BATTLEBORN

Estudio/compañía: Gearbox /2K Games **Distribuidor:** Take 2 **Año:** 2016
INTERÉS:

El esfuerzo de Gearbox por unificar conceptos de juegos de acción bastante dispares en «Battleborn» ha concluido en un juego atractivo, colorista, vertiginoso a veces, donde el multijugador es el rey absoluto –las opciones individuales son bastante más sosas– y con una variedad de personajes realmente espectacular. Su sistema de progresión a lo largo de campaña y modos multi es algo farragoso y no muy intuitivo, y sus contenidos se quedan cortos de forma global, pero como conjunto hay que reconocerle numerosas virtudes.







INFOMANÍA
- **Modos de juego:** Campaña, Incursión, Devastación, Fusión
- **Ambientación:** Futurista/Cómic
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Equipos:** Cinco jugadores máx.
- **Precio:** 49,99 €
- *battleborn.com/es*

ACCIÓN ONLINE TOTAL



3 BLIZZARD VA A POR TODAS

OVERWATCH

Estudio/compañía: Blizzard/Activision
Distribuidor: Activision Bizzard
Año: 2016
INTERÉS:

Preguntarnos porqué Blizzard ha decidido entrar en un género inédito en su catálogo tuvo importancia cuando se anunció «Overwatch», pero tras probar las betas que el estudio ha puesto a nuestra disposición, cualquier consideración queda aparte, más allá de disfrutar de una experiencia explosiva de acción multijugador, con detalles tan rompedores como la posibilidad de cambiar de personaje en plena partida, entre los 21 estupendos diseños que ofrece el juego. Cuando leas estas líneas ya podrás disfrutarlo a lo grande.





INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Cuatro (Ataque, Escolta, Ataque/Escolta, Control)
- **Ambientación:** Futurista/Ci-Fi
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Equipo:** Seis jugadores máximo
- **Precio:** 49,99 €
- *playoverwatch.com/es-es*

4 COMBATE AL OPRESOR

HOMEFRONT: THE REVOLUTION



Estudio/compañía: Dambuster Studio / Deep Silver
Distribuidor: Koch Media **Año:** 2016
INTERÉS:

El modo Resistencia de «Homefront: The Revolution» nos coloca en una guerra de guerrillas total en el entorno de la invadida Filadelfia futurista del juego de Dambuster. Aquí la acción cooperativa es la que domina, y aunque la campaña individual del juego es de lo más interesante, la esencia del mismo se puede encontrar en este modo multijugador, donde la inmersión es de lo mejor que hemos visto. No se trata tanto de la intensidad de la acción, que la tiene y no poca, sino de hacernos sentir que realmente somos parte de un conflicto en el que no somos, desde luego, la parte con más ventajas ni mejor equipada.

INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Resistencia (multi)
- **Ambientación:** Futurista/Bélica/Invasión
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Equipo:** 4 jugadores máximo
- **Precio:** 54,95 €
- *www.homefront-game.com/es*





5 ¡GUERRA EN EL JARDÍN!

PLANTS VS ZOMBIES GARDEN WARFARE 2

Estudio/compañía: PopCap / Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts **Año:** 2016
INTERÉS:

Cuando EA y PopCap decidieron convertir «Plants vs Zombies» en un título de acción multijugador muy pocos imaginaban que nos íbamos a topar con un diseño de acción tan divertido como el de «Garden Warfare». Su segunda parte amplía los personajes disponibles, los modos de juego con hasta 24 participantes, ofrece modos cooperativos, hay nuevas clases y su docena de mapas son capaces de aportar variedad y humor a partes iguales. Si en la acción multijugador buscas algo más que guerra y realismo ambiental, no dejes pasar «Garden Warfare 2», porque es uno de los juegos más divertidos que hay en PC.

INFOMANÍA

- **Modos de juego:** 6 (versus), 2 (coop)
- **Ambientación:** Dibujo Animado/Zombis
- **Idioma:** Español (textos)
- **Equipo:** 12 máx. (versus), 4 (coop.)
- **Precio:** 59,95 € (39,95 € en GAME)
- *www.pwzgw2.com/es_ES*





6 EL REINO DEL "CAMPERO"

TOM CLANCY'S THE DIVISION

Estudio/compañía: Massive / Ubisoft
Distribuidor: Ubisoft **Año:** 2016
INTERÉS:

La combinación de universo individual, cooperativo y competitivo en un mismo mundo online, al que hay que estar perpetuamente conectado para jugar y salvar la ciudad de Nueva York, ha provocado cierta controversia entre los fans de la acción, aunque sobre todo por los desequilibrios iniciales de la Zona Oscura –la parte multijugador versus de «The Division»–. La estupenda ambientación y el sistema de progresión de los personajes consigue sumergirnos en la historia del juego de forma total, y aunque el multijugador competitivo sigue siendo algo irregular, la acción cooperativa es de lo mejorcito.

INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Cooperativo (campaña), Versus (Zona Oscura)
- **Ambientación:** Urbana/Apocalíptica
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Equipo:** 4 jugadores máximo
- **Precio:** 59,95 €
- *tomclancy-thedivision.ubi.com*







7 ¿CONFÍAS EN LA FUERZA?

STAR WARS BATTLEFRONT

Estudio/compañía: DICE / Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts **Año:** 2015
INTERÉS:

Pocas licencias hay tan jugosas y apetecibles como la de Star Wars, que ha generado juegos durante los últimos 30 años en cantidades ingentes. El estreno en cines de la nueva trilogía y el regreso de la estética y los héroes clásicos al mundo de «Battlefront» prometía un juego que fuera capaz de romper récords sin esfuerzo. Pero no es oro todo lo que reluce, y una poco afortunada estrategia comercial, en la que el contenido del juego original, por lo escaso, deslucio enormemente la salida de «Battlefront», ha hecho caer su precio, habida cuenta de que los DLC que están por llegar van a hacer que nos rasquemos el bolsillo.



INFOMANÍA

- **Modos de juego:** 10 (multijugador)
- **Ambientación:** Futurista/Ciencia-Ficción/Star Wars
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Equipo:** 8-20 jug. (según modo)
- **Precio:** 29,95 € (edición estándar)
- *starwars.ea.com/es_ES*







8 PARA AMANTES DEL GORE

DEAD ISLAND RIPTIDE

Estudio/compañía: Techland / Deep Silver
Distribuidor: Koch Media
Año: 2013
INTERÉS:

El de «Dead Island Riptide» no es un reto apto para todos los jugadores. Su ambientación no es especialmente original, pero el desarrollo de su acción sí, con el "crafting" como uno de los pilares de su diseño. Y es que el juego de Techland, amén de su universo gore no recomendado a espíritus sensibles, ofrece acción cooperativa en la que es tan importante coordinarte con tus compañeros de aventura como desarrollar tu personaje y tus armas. En «Dead Island Riptide» todo vale para combatir. Y su versión definiiva es todo un lujo.





INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Cooperativo
- **Ambientación:** Isla Tropical/Apocalipsis Zombi
- **Idioma:** Español (textos)
- **Equipo:** 4 jugadores
- **Precio:** 9,95 €
- *deadisland.deepsilver.com/es*

JUEGOS GRATUITOS

1 LA GRAN REFERENCIA
TEAM FORTRESS 2

Estudio/compañía: Valve
Distribuidor: Valve / Steam **Año:** 2007 **INTERÉS:**

Hace ya casi una década que Valve reinventó una de las sagas más rompedoras del género, ofreciendo no sólo una estética que hoy día muchos han tomado como inspiración –ahí están «Battleborn» y «Overwatch»– para sus juegos de acción, sino con el perfecto diseño que Valve aplica a cualquiera de sus proyectos, y que hace de las 9 clases de personajes de «Team Fortress 2» un modelo a seguir.



INFOMANÍA
- **Modos de juego:** 17
- **Mapas:** 95 (incluyendo de la Comunidad)
- **Idioma:** Español (textos)
- **Clases de personaje:** 9
- **Micropagos:** Sí
- *www.teamfortress.com*

2 EL REY, VERSIÓN PÚTRIDA
COUNTER-STRIKE NEXON ZOMBIES

Estudio/compañía: Nexon
Distribuidor: Nexon / Steam **Año:** 2014 **INTERÉS:**



INFOMANÍA
- **Modos de juego:** 20
- **Mapas:** 60
- **Idioma:** Español (textos)
- **Clases de personaje:** 3 (terrorista, contraterrorista y zombi)
- **Micropagos:** Sí
- *support.csnz.nexoneu.com*

Adaptar el que, probablemente, sea el juego más popular de la acción multijugador en la última década a un universo poblado por zombis puede parecer una idea tan loca como sorprendente, pero la verdad es que «Counter-Strike Nexon Zombies» funciona, y mucho más tras su última actualización, que le ha hecho granjearse las simpatías y el favor de muchos jugadores en los últimos meses.

3 ¡COORDINACIÓN!
GHOST RECON PHANTOMS

Estudio/compañía: Ubisoft Singapur / Ubisoft
Distribuidor: Ubisoft **Año:** 2014 **INTERÉS:**

Las diversas fases por las que ha pasado lo que hoy es «Ghost Recon Phantoms» han permitido a Ubisoft pulir la experiencia de juego de forma brillante, ofreciendo un título táctico donde lo importante no es la velocidad vertiginosa, sino la sincronización perfecta entre los miembros del equipo y la planificación, además del dominio de las clases de personaje que ofrece. Para puristas de la estrategia.

INFOMANÍA
- **Modos de juego:** 3
- **Mapas:** 10 (+ 2 en custom)
- **Idioma:** Español (textos)
- **Clases de personaje:** 3
- **Micropagos:** Sí
- *ghost-recon.ubi.com/ghost-recon-phantoms/en-GB/home/*

4 GUERRA TOTAL
WARFACE

Estudio/compañía: Crytek
Distribuidor: Crytek / Steam **Año:** 2013 **INTERÉS:**

La guerra futurista también puede ser de lo más real cuando Crytek pone su tecnología a funcionar. Las misiones cooperativas del juego, con desafíos diarios, y sus seis modos competitivos pueden no parecer mucho, pero hasta que no pruebas sus cuatro clases y la exigencia de la coordinación de las acciones en equipo, no te das cuenta de lo espectacular que resulta «Warface». Un juegazo en toda regla.

INFOMANÍA
- **Modos de juego:** 6 (cooperativo y versus)
- **Mapas:** 21
- **Idioma:** Inglés
- **Clases de personaje:** 4
- **Micropagos:** Sí (compras objetos)
- *www.warface.com*



5 ÉPICA ESPACIAL
PLANETSIDE 2

Estudio/compañía: Daybreak Game Company
Distribuidor: Daybreak Game Company **Año:** 2012 **INTERÉS:**



INFOMANÍA
- **Clases de personaje:** 6
- **Facciones:** 3
- **Mapas:** 5 (continentes)
- **Idioma:** Español (textos)
- **Micropagos:** Sí
- *www.planetside2.com*

Es ya uno de los más veteranos de la acción muñtijugador en PC. Lo mejor de «PlanetSide 2» es que ha sabido reinventarse a lo largo de los años, considerando su versión de 2012 como la definitiva –más las consabidas actualizaciones, claro–. Lo mejor es su propuesta masiva con cientos de jugadores en lucha inundando los servidores y sus enormes escenarios. Un título que bien merece un vistazo.

6 UN FUTURO EN GUERRA
WARFRAME

Estudio/compañía: Digital Extremes
Distribuidor: Digital Extremes / Steam **Año:** 2013 **INTERÉS:**



INFOMANÍA
- **Modos de juego:** Misión y versus
- **Jugadores:** 4 (8 en misión)
- **Idioma:** Español (textos)
- **Clases de warframe:** 28 (+12 Prime)
- **Micropagos:** Sí
- *warframe.com/es*

La de «Warframe» es una de las propuestas más rompedoras de la acción multijugador en títulos free to play, y eso que el juego ya tiene tres años a sus espaldas. Pero combinar la estética futurista de ciencia ficción con combates en tercera persona y cuerpo a cuerpo –con espadas y armas de fuego, también– y su variada oferta de la armaduras que dan nombre al juego, lo convierten en un desafío muy sugerente.

JUEGOS CON MODOS MULTIJUGADOR

1 MULTIVERSO MORTAL
DARK SOULS III

Estudio/compañía: From Software / Bandai Namco
Distribuidor: Bandai Namco **Año:** 2016 **INTERÉS:**

El mundo multijugador de «Dark Souls III» es tan único como la misma saga, sus desafíos y su jugabilidad. La doble vertiente cooperativa/versis que ofrece el multiverso del juego de From, junto a las pistas constantes que en el mundo de juego aparecen, dejadas por otros jugadores, pudiendo además combinar la experiencia individual y online, hacen de «Dark Souls III» algo tan diferente a todo lo demás que es difícil no dejarse embriagar por su propuesta. Pero no es un juego para todos, como ya sabes. Eso sí, si buscas una experiencia multijugador tan desafiante como el mismo juego, no pases de largo.

INFOMANÍA
- **Modos de juego:** Multiverso cooperativo y versus
- **Ambientación:** Medieval/Fantasía
- **Idioma:** Español (textos)
- **Equipo:** Dos jugadores
- **Precio:** 59,99 €
- *www.darksouls3.com/es*



2 EL MUNDO INACABABLE
GRAND THEFT AUTO V

Estudio/compañía: Rockstar Games
Distribuidor: Take 2 **Año:** 2015 **INTERÉS:**



INFOMANÍA
- **Modos de juego:** 8 básicos (supervivencia, carreras...)
- **Ambientación:** Urbana/Criminal
- **Idioma:** Español (textos)
- **Precio:** 59,99 € (GTA V)
- *www.rockstargames.com/V/es/GTAOnline*

El universo de «GTA Online» es, sin duda, el más espectacular, vivo, variado y singular que existe entre los juegos de acción del momento. Rockstar continúa, de forma constante, ampliando los eventos, modos y desafíos de su juego, dándonos razones de sobra para no escapar del mismo. Ojalá todos los estudios y compañías tomaran nota de esta filosofía de ampliación perpetua de contenidos extra.

3 ¡VIVA LA DIVERSIÓN!
DOOM

Estudio/compañía: Id Software / Bethesda
Distribuidor: Koch Media **Año:** 2016 **INTERÉS:**



INFOMANÍA
- **Modos de juego:** 6
- **Ambientación:** Futurista / Sobrenatural
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Equipo:** Seis jugadores máximo
- **Precio:** 59,99 €
- *www.doom.com*

El regreso de Id Software ha sido a lo grande con un título que no sólo recupera la esencia de la saga más mítica de la acción en PC, sino que sus modos multijugador resultan de lo más gratificante. La inspiración que la saga «Quake» ha aportado en los diseños de los seis modos multijugador de «Doom» y su acción vertiginosa compensan su falta de originalidad con diversión a raudales. De lo más recomendable.

4 MÁS Y MEJOR
CALL OF DUTY BLACK OPS III

Estudio/compañía: Treyarch / Infinity Ward / Activision
Distribuidor: Activision Blizzard **Año:** 2015 **INTERÉS:**

El esfuerzo de Treyarch por aprovechar los diseños de «Black Ops III» para potenciar el modo multijugador fue realmente excepcional. La inspiración de las carreras verticales en paredes, originarias de juegos como «Titanfall», y los diversos gadgets tecnológicos, no hicieron olvidar, sin embargo, que los modos de juego disponibles no resultaban especialmente originales ni variados.

INFOMANÍA
- **Modos de juego:** 11
- **Ambientación:** Bélica/Futurista/Ciencia Ficción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Clases:** 9 especialistas
- **Precio:** 59,99 €
- *www.callofduty.com/blackops3*

5 GUERRA PROBLEMÁTICA
BATTLEFIELD 4

Estudio/compañía: DICE / Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts **Año:** 2014 **INTERÉS:**

La excepcional ambientación bélica de «Battlefield 4», sus numerosos vehículos de tierra, mar y aire, el sentido vertical de la acción y la intensidad de la misma no bastaron para compensar los numerosos problemas técnicos de y de servidores que el modo multijugador del juego de DICE ha venido ofreciendo de forma continuada. Pese a todo, el diseño no deja de ser brillante en algunos momentos.

INFOMANÍA
- **Modos de juego:** 7
- **Ambientación:** Bélica/Futurista/Contemporánea
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Equipo:** 32 jugadores máximo
- **Precio:** 19,95 €
- *battlelog.battlefield.com/bf4/es/*



PARA EL FUTURO

BATTLEFIELD 1
- **Estudio/compañía:** DICE/Electronic Arts
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Lanzamiento:** 21 de Octubre de 2016



El cambio radical de ambientación con la Primera Guerra Mundial como escenario augura un muñtijugador diferente para lo nuevo de DICE.

COD INFINITE WARFARE
- **Estudio/compañía:** Infinity Ward/Activision
- **Distribuidor:** Activision Blizzard
- **Lanzamiento:** 4 de Noviembre 2016



La guerra de «Inifnite Warfare» se irá al espacio, y sus modos multijugador aseguran diversión para los expertos en movimientos encadenados.

FOR HONOR
- **Estudio/compañía:** Ubisoft Montreal/Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Lanzamiento:** Por determinar



Samuráis, vikingos y caballeros medievales en un título multijugador original al máximo por su diseño de acción y su ambientación.

RAIDERS OF THE BROKEN PLANET
- **Estudio/compañía:** Mercury Steam
- **Distribuidor:** Por determinar
- **Lanzamiento:** Finales de 2016



Multijugador asimétrico para el nuevo proyecto de Mercury Steam que, según parece, se distribuirá de forma episódica digitalmente.

ELIGE TU JUEGO FAVORITO Y DISFRUTA DE LA ACCIÓN ONLINE

	COUNTER STRIKE GO	BATTLEBORN	OVERWATCH	HOMEFRONT	PLANTS VS ZOMBIES GARDEN WARFARE 2	THE DIVISION	STAR WARS BATTLEFRONT	DEAD ISLAND RIPTIDE
AÑO	2012	2016	2016	2016	2016	2016	2015	2013
PRECIO	13,99 €	59,99 €	49,99 €	59,95 €	59,95 €	59,95 €	29,95 €	9,95 €
IDIOMA	Español (textos)	Español	Español	Español	Español (textos)	Español	Español	Español (textos)
MICROPAGOS	No	Sí (más DLC)	Sí (más DLC)	DLC	Sí	DLC	DLC	DLC
PEGI	18+, Violencia	16+, Violencia	12+, Violencia	18+, Violencia	7+, Terror, Violencia	18+, Violencia, Insultos	16+, Violencia	18+, Violencia, Insultos
COMPAÑÍA / DISTRIBUIDOR	Valve	Gearbox/2K Games Take 2	Blizzard Activision Blizzard	Dambuster/D. Silver Koch Media	PopCap Electronic Arts	Massive Ent. Ubisoft	DICE Electronic Arts	Techland/D. Silver Koch Media
PÁGINA WEB	blog.counter-strike.net	battleborn.com	playoverwatch.com	www.homefront-game.com/es	www.pvzgw2.com	tomclancy-thedivision.ubi.com	starwars.ea.com	deadisland.deepsilver.com
REQUISITOS MÍNIMOS	Core 2 Duo a 2 GHz, 2GB RAM, 8 GB de disco duro, tarjeta 3D 256 MB, GeForce 8600, Radeon HD 2400	Core i5 750, Phenom II X4 945, 6 GB RAM, 30 GB disco duro, GeForce GTX 460, Radeon HD 6870	Core i3, Phenom X3 8650, 4 GB RAM, 30 GB disco duro, GeForce GTX 460, Radeon HD 4850	Core i5 4570T, AMD FX 6100, 6 GB de RAM, 38 GB disco duro, GeForce GTX 560, Radeon R7 260X	Core i5 650, Phenom X4 9850, 4 GB de RAM, 40 GB disco duro, GeForce GT 640, Radeon HD 7730	Core i5 2400, AMD FX 6100, 6 GB de RAM, 40 GB disco duro, GeForce GTX 760, Radeon HD 7770	Core i3 6300T, 8 GB de RAM, 40 GB disco duro, GeForce GTX 660, Radeon HD 7850	Core 2 a 2.66 GHz, 1 GB de RAM, 7 GB disco duro, Radeon 2600XT
PERSONAJES	No	25	21	No	100	No	3 héroes por bando	5
TEMÁTICA	Guerra Antiterrorista	Futurista Ciencia Ficción	Futurista Ciencia Ficción	Futurista Invasión Extranjera	Fantasía Zombi Dibujo Animado	Apocalipsis pandémico	Futurista/Star Wars Ciencia Ficción	Apocalipsis Zombi Isla Tropical
Nº JUGADORES	10	10 (5v5), 5 en campaña	12 (6v6)	4 (cooperativo)	24 máximo, 4 cooperativo	4	40 máximo (según modo)	4
FACCIONES	2	5	Sin facciones	2	2	Sin facciones	2	Sin facciones
CLASES	No (personalizable)	4	4	No (personalizable)	14	No (personalizable)	No	No (personalizable)
MODOS DE JUEGO	4	3, más campaña	4	1	8	Zona Oscura	9	Cooperativo
MAPAS	8 +3	8 +3	12	Filadelfia (3 zonas)	12	1	12	Palanai
TIPOS DE ARMAS	6	Únicas para cada personaje	Únicas para cada personaje	Pistolas, rifles, granadas, molotov...	rifles, bazookas, pistolas, granadas...	pistolas, granadas, rifles...	Sable láser, rifles, pistola, granada...	personalizables
VEHÍCULOS	No	No	No	Sí	No	No	Sí (naves y walkers)	Sí
EDITOR DE MAPAS	No	No	No	No	No	No	No	No
VALORACIÓN (1-10)								
GRÁFICOS	7	8	8	9	7	9	7	8
SONIDO	7	8	8	8	8	8	7	7
JUGABILIDAD	9	8	9	7	9	6	7	7

ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Las aventuras de exploración en primera persona fueron muy populares décadas atrás, con el auge del vídeo digitalizado. Hoy es un género minoritario, pero de vez en cuando nos brinda sugerentes propuestas, como N.E.R.O., basadas en entornos 3D.

PIXELMANÍA

SHE WANTS ME DEAD



Ácido y adictivo, este genial plataformas de Hello There arrasa por su ingenio y humor. Nos enfrentamos a una gatita malvada que nos quiere muertos. Cuesta 7,99 €.

■ *takeover.hellothere.se/*

FATAL FIGHT



¿Recuerdas los *beat'em up* de recreativas de los 90? Fighting Games homenajea los clásicos de las tortas a "doble click" con este sencillo, pero entretenido arcade.

■ *fightinggames.mobi*

MINI'S MAGIC WORLD



¡Acción en plataformas al estilo de Mario! Magory.net nos brinda este simpático y divertido arcade con un montón de jefes finales, tesoros y niveles que explorar. Su precio, 6,99 €.

■ *magory.net*

PLANET R-12



Lidera una escuadra de soldados para despachar plomo a diestro y siniestro en un divertido shooter táctico de aspecto retro y estilo caricaturesco. Su precio es de 4,99 €.

■ *www.facebook.com (Planet R-12)*

N.E.R.O. NOTHING EVER REMAINS OBSCURE

Explorando el pasado

■ **Género:** Aventura / Puzle ■ **Idioma:** Español (textos) ■ **Estudio / Compañía:** Storm in a Teacup / SOEDESCO ■ **Disponible:** Steam / Web ■ **Precio:** 19,99 € ■ **Web:** *www.stcware.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■□□□

Misterios y magia en un fascinante mundo de ensueño que nos desafía a descubrir secretos resolviendo enigmas del pasado. Así es «N.E.R.O.: Nothing Ever Remains Obscure», un alucinante viaje en primera persona que evoca la mejor tradición de las videoaventuras de los Noventa, pero con una realización técnica actual y un diseño artístico genuino, muy inspirado.

La exploración en «N.E.R.O.» nos desvela la relación entre el entorno y el pasado de nuestro personaje. En el papel de un chico decidido a desvelar la historia de un trágico pasado, nos acompaña una misteriosa figura que puede desvelarnos pistas a través de sus ojos. En este mundo onírico nada es lo que parece, pero a cada paso cada pieza aporta sentido a la historia oculta. Es un juego, en resumen, que nos brinda sensaciones poco corrientes.



Nuestro personaje principal y su acompañante colaborarán para resolver enigmas con el fin de descubrir arrojar luz sobre una dramática historia oculta.





EN CAMPAÑA

THE WILD EIGHT



Tras sufrir un accidente de avión, un grupo de ocho supervivientes debe sobrevivir en el gélido entorno de un remoto bosque en el corazón de Alaska. ¿Interesante? Y tanto. Esta aventura de supervivencia no ha tardado en conseguir la financiación necesaria en su campaña de Indiegogo, pero todavía puedes sumarte al proyecto.

■ *thewildeight.com / www.indiegogo.com*

INSOMNIA



Dos años después del primer intento, Studio MONO vuelve a probar suerte en la plataforma Kickstarter con un desarrollo mucho más evolucionado de su JDR futurista «InSomnia». Esta vez cuenta con la posibilidad de descargarse un prólogo que, a modo de demo para reforzar los argumentos a su favor y convenver a nuevos donantes.

■ *www.kickstarter.com/projects/ (insomnia-pc-max-linux)*

Mientras esperamos con impaciencia las novedades que la nueva edición del E3 nos depare, el desarrollo indie cobra cada vez más protagonismo y reclama su lugar en eventos locales e internacionales. Las plataformas digitales bullen con una alta cadencia de lanzamientos independientes interesantes, brindándonos una enorme amplitud de propuestas que. Aquí sólo podemos asomarnos a las novedades más llamativas dentro de un inmenso mar.

También aprovechamos la oportunidad que nos brinda esta sección para comentar notables avances en proyectos en desarroollo, el contenido de amplición más interesante del momento y los MMO más pujantes. Por supuesto, te proponemos algunos caprichos tangibles en la página de Coleccionismo.

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

¡Qué grandes juegos ha inspirado la mitología vikinga! «Niffelheim» va camino de convertirse en uno de ellos, una aventura de acción y crafting 2D que ya ha cobrado vida en "acceso anticipado" y que promete muchas horas de diversión.

NIFFELHEIM

Fantasía nórdica entre dos mundos

Género: Acción / Rol **Idioma:** Castellano **Estudio:** Ellada Games **Disponible:** Steam (Acceso Anticipado) **Precio:** 19,99 €
Web: *www.niffelheim.com* **INTERÉS:**

Desde 2013, el proyecto nacido en Rusia por iniciativa de dos hermanos Eduard y Andrey Arutyunyan –junto a algunos amigos– viene perfilando el interesante «Niffelheim», un juego con un cautivador diseño artístico realizado por medio de bellas ilustraciones.

El juego relata las vicisitudes de un guerrero vikingo que se ha quedado atrapado en la helada tierra de Niffelheim que, a modo de purgatorio, requerirá de sacrificios para abandonarla. Los demonios que la habitan tienen planes para nuestro héroe. ¿Les servirás o lucharás para liberar tu alma?

«Niffelheim» nos brinda acción intensa (JcJ o JcE), con opciones de desarrollo de habilidades y artesanía, además de infinidad de niveles generados proceduralmente... ¡Una joya!



Las opciones de desarrollo de habilidades, junto con el sistema de artesanía, permite forjar armas épicas, mejorar armaduras y hasta contempla la edificación de fortalezas.



Nos enfrentaremos a una gran variedad de monstruos en escenarios generados aleatoriamente. El juego abarca un modo cooperativo y batallas entre jugadores.

DEMOS

PARADOX PARADIGM



¡Que vivan los puzles 3D! En especial cuando implican viajes en el tiempo, complejas trampas, inteligencia y reflejos.
store.steampowered.com

MASQUERADE: THE BAUBLES OF DOOM



Con un estilo visual cómico que recuerda a los dibujos animados, (cellshading) «Masquerade» nos ofrece muchas peleas y buen humor.
www.masqueradegame.com

MXGP2



La segunda entrega de la serie de juegos de motocross de Milestone, con las licencias oficiales del campeonato llega con una demo.
mxgpvideogame.com

DIARIO DE DESARROLLO

FUTURE LIGHTHOUSE RV



Tras asombrar con su demo RV de "El Ministerio del Tiempo" el estudio español muestra nuevos proyectos de narración interactiva en su web.
futurelighthouse.com

ESTUDIOFUTURE - VR GAME



Con varios proyectos de Realidad Virtual inmersiva como el premiado "Tour Geoda Gigante de Pulpí", el estudio prepara su primer juego para Greenlight.
estudiofuture.com

EL MUNDO DE BLOOD AND WINE



¿Te fascina el universo de «The Witcher 3»? Entonces no te pierdas los vídeos de diario de desarrollo y la descripción del mapa de Toussaint.
Canal Youtube: *The Witcher*

TOTAL WAR: WARHAMMER



El canal "Total War" en Youtube, de la saga de Creative Assembly, es uno de los más activos del momento. ¡No te pierdas sus últimos vídeos descriptivos!
warhammer.totalwar.com

Con la llegada de la segunda expansión «The White March» para «Pillars of Eternity», nos llega de manos de Meridiem una edición de lujo que se lanza exclusivamente en España y que reúne todo el contenido del genial JDR por turnos de Obsidian, con algunos extras.

PILLARS OF ETERNITY WHITE EDITION

Un clásico imprescindible en una edición completa

Género: Rol **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces) **Estudio:** Obsidian **Disponible:** PC (Meridiem), Mac y Linux **Precio:** 49,99 € **Web:** *meridiem-games.com* **INTERÉS:**

No hay duda de que «Pillars of Eternity» fue uno de los JDR más satisfactorios e 2015, con la acertada revisión de Obsidian de un estilo clásico por turnos. El juego ha sido ampliado con la expansión «The White March» en dos entregas y, ahora, Meridiem nos brinda la oportunidad de hacernos con todo el contenido al completo en la «White Edition». Esta edición incorpora, además, un manual en Castellano, un póster, una alfombrilla exclusiva y, en formato digital, la BSO, un mapa y varios wallpapers.







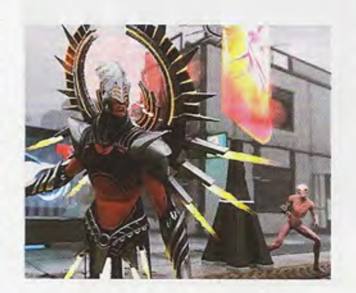
Alégrate de no haber comprado el juego todavía por ahí en formato digital. La «White March» ofrece incontables horas de juego con el mejor rol clásico.

XCOM 2 - ALIEN HUNTERS

¡A la caza del invasor alienígena!

Género: Estrategia **Idioma:** Castellano **Estudio/Cía.:** Firaxis/2K
Lanzamiento: Ya disponible **Precio:** 9,99 € **Web:** *xcom.com/es/*
INTERÉS:

El nuevo pack de contenido adicional para «XCOM 2» añade una extensa misión a la campaña, aparte de cuatro armas, tres armaduras, una nueva actualización para el arsenal Avenger y tres unidades alienígenas a las que combatir. Prepárate para tres jefes finales que te harán emplearte al máximo.



SW BATTLEFRONT BORDE EXTERIOR

Ampliación galáctica obligatoria

Género: Acción **Idioma:** Castellano **Estudio/Cía.:** DICE / EA
Lanzamiento: Ya disponible **Precio:** 14,95 € **Web:** *starwars.ea.com*
INTERÉS:

Desde hace unas semanas está disponible la primera gran expansión de contenido para «Battlefront». Integrada dentro del pase de temporada, añade nuevas localizaciones, dos nuevos héroes y, lo más importante, el Modo Extracción. Permanece atento al próximo DLC, «Bespin». Llegará en Junio.



MODS

SKYRIM HOLDS: THE CITY OVERHAUL



Ciudades, aldeas, parajes y un montón de localizaciones renovadas es lo que te encontrarás en el ambicioso mod "Holds" de Galandil para «TES V: Skyrim» que ya está disponible.
www.nexusmods.com/skyrim/

WITCHER III NEMEZISMOD



Desarrollado al 85%, el "Nemezismod" de ASdragon0 reinterpreta las reglas del enfrentamiento en «The Witcher 3» para hacer los combates, teóricamente, más fluidos y equilibrados.
www.moddb.com/mods/

GTA V Y REGRESO AL FUTURO



El curioso mod "Back to the Future - Los Santos" de Game Studio's no se limita a introducir el legendario DeLorean en «GTA V». ¡También permite saltos en el tiempo!
www.moddb.com/mods

FALLOUT 4 ARMORSMITH EXTENDED



Parecía imposible pero «Fallout 4» es cada vez mejor juego, gracias a algunos mods tan buenos como "Armorsmith Extended" de Gambit77. ¡Qué pedazo de armaduras!
www.nexusmods.com/fallout4/

Tras arrasar en Asia, un nuevo MMO oriental llega a Europa para probar suerte, esta vez de manos de GameForge. «SoulWorker» se presenta con acción y combates trepidantes con la clásica estética anime, en un entorno postapocalíptico.

SOULWORKER

Acción y rol para los fans del anime

Género: Rol MMO Free-to-Play **Idioma:** Inglés **Estudio / Compañía:** Lion Games / Gameforge **Lanzamiento:** 2016
Web: *es.gameforge.com* **INTERÉS:**

Todavía es pronto para estimar el impacto de que pueda tener el free-to-play «SoulWorker» en el ámbito europeo pero, desde luego, el acuerdo de Lion Games con la editora Gameforge es una una de las mejores noticias para los fans del anime. Muchos de ellos ya habían manifestado el deseo de disfrutar de este juego en distintos foros. Y es que la acción de «SoulWorker» ofrece enérgicos y ágiles combates en combinación con habilidades de clase que aportan un matiz táctico muy distintivo.

Tecnología avanzada

Uno de los elementos que consigue aportar mayor fluidez a la acción de «SoulWorkers» es el empleo del motor de física HAVOK Vision Engine+, dando lugar a batallas espectaculares que el estudio coreano adorna con un amplio repertorio de efectos cinematográficos.

Exotismo anime

La historia y la ambientación también distinguen a «SoulWorkers» como juego único. Los personajes han sido perfilados con no pocas extravagancias en su atuendo y armas, como la Guitarra Eléctrica Aullante. En fin, ya sabemos que la fantasía oriental no tiene límites... El juego llegará con cuatro clases y un aluvión de contenido JcE, JcJ y mazmorras.

El diseño emplea el *cel shading* para recrear el estilo anime.



Ofrecerá un alto grado de personalización para nuestro héroe.

MUNDOS RENOVADOS

ELITE: DANGEROUS - ENGINIEERS



Ya está en marcha la versión beta preliminar de la esperada actualización «Enginieers» para «Elite: Dangerous - Horizons». El parche renueva el universo de Frontier para ofrecernos nuevos desafíos con los ingenieros, incluyendo nuevos botines y la posibilidad de fabricar artefactos para nuestras naves.
community.elitedangerous.com/theengineersbetadate

RYZOM



WinchGate acaba de lanzar una versión renovada y free-to-play del popular universo de fantasía y ciencia ficción «Ryzom». Se trata de un MMO de rol y código abierto que está ambientado en un planeta vegetal en constante evolución y un entorno sandbox. La suscripción del juego es opcional.
ryzom.com

ACTUALIZADOS

FINAL FANTAXY XIV 3.3 REVENGE OF THE HORDE



El esperado parche 3.3 de «Final Fantasy XIV» abre el capítulo La Venganza de la Horda y ofrecerá nuevos retos que incluirán misiones adicionales y dos enormes mazmorras por explorar.
www.finalfantasyxiv.com

THE DIVISION 1.2



Ubisoft Massive ya ha lanzado el parche 1.2 del que se esperaban notables mejoras en distintas áreas del juego, incluyendo el "sistema de botín". Tienes todos los detalles en el blog oficial del juego.
tomclancy-thedivision.ubi.com/game/es-es/home/

BLACK DESERT ONLINE CON NUEVOS PERSONAJES



Después de incorporar dos nuevas clases de personajes (Musa y Maehwa) el popular MMO free-to-play de Pearl Abyss prepara una próxima actualización gratuita de contenido para el 1 de junio.
www.blackdesertonline.com

HEX: SHARDS OF FATE Y PRIMAL DAWN



El juego de cartas de Gameforge acaba de incorporar una cuarta baraja que lleva el nombre de "Primal Dawn". Consta de 325 cartas, 105 objetos, 6 héroes y un nuevo formato de torneo entre otras novedades.
gameforge.com

¡Va a volar de las tiendas! Si eres un incondicional del universo «Deus Ex», más vale que te des prisa. Después de tantos retrasos temíamos no poder contar con la edición de coleccionista en PC, pero aquí está, y, debidamente actualizada, además.

DE COMPRAS



ESCOPETA DISCIPLE DE MASS EFFECT

Hasta el año que viene no podremos disfrutar de «Mass Effect: Andromeda», pero llegará con la réplica de la escopeta Disciple ,vista en la saga, que ya se puede reservar. Su precio, es bastante moderado para estas cosas, 100 $.

www.biowarestore.com/

ESTATUA DE IRON BULL DE INQUISITION

¿Eres un amante incondicional de «Dragon Age» y, además, coleccionista? Ve rascándote el bolsillo. La imponente estatua del personaje Iron Bull creada por Gaming Heads ya se puede reservar, costará 499 $ y solo se fabricarán 500.

gamingheads.com

MODA DE DOOM

Equípate con las camisetas y sudaderas que te identifiquen como entusiasta de «DOOM», para que todos seepan que ya has estado en el infierno. Existe una variedad amplia de prendas y no son muy caras.

Game.es

TRIVIAL DE WORLD OF WARCRAFT

¿Cuántas horas has echado en el mundo de Azeroth? ¿Muchas, incontables? Ya lo veremos... Pronto podrás poner a prueba tus conocimientos sobre «World of Warcraft» en su Trivial. Llegará en Octubre y costará 19,95 €.

www.game.es

DEUS EX MANKIND DIVIDED

COLLECTORS EDITION

¡Aumenta tu cibercolección!

Disponible: Tiendas y Store.eu.square-enix.com **Precio:** 119,99 € **Web:** *www.deusex.com* **INTERÉS:**



Hace más o menos un año que nos llegó la primera noticia de las ediciones especiales para la nueva entrega de «Deus Ex»... Desde entonces el JDR futurista de Eidos Montreal se ha retrasado en varias ocasiones pero parece que finalmente saldrá en Agosto. Además, se ha detallado el contendido de las distintas ediciones especiales: una digital, una Day One y la edición de coleccionista cuyo contenido ha sido actualizado.

Un buen repertorio

Constará de una caja metálica; un libro de ilustraciones de Titan Books; diverso contenido digital, (4 packs de atuendo y equipo), la misión "Medidas Desesperadas", diverso contenido digital (BSO, cómic, etc.) y una figura de Adam Jensen de 23 cm. ¡No está mal!



PARA TU COLECCIÓN

DOOM PACK UAC

Lanzado en exclusiva en tiendas Game, la edición UAC Pack de «DOOM» ofrece la bonificación exclusiva "Paquete Multijugador de Demonios" que incluye armaduras con distintos acabados y seis módulos de pirateo para el modo multijugador. La edición también ofrece un póster de la UAC, un manual de la misma organización y un par de parches de tela. El precio ofrecido por Game.es es de 54,95 €.

doom.com/es-es/

LECTURAS

LIBRO STARCRAFT II. PUNTO DE IGNICIÓN

Con las nuevas misiones de «StarCraft II» disponibles, es buen momento para profundizar en el universo del juego con la novela "Punto de Ignición" (17,95 €).

vistoenpantalla.com

AURORA

La novela de Kim Stanley Robinson es de lectura obligada para cualquier aficionado a la ciencia ficción, (21,95 €).

www.planetadelibros.com (Aurora - Edición Minotauro)





Los mismos creadores españoles que dieron origen al inmenso y cautivador mundo de fantasía de "Anima", han impulsado el ambicioso proyecto de su esperado juego de rol. ¡Descúbrelo!

ANIMA: GATE OF MEMORIES

¡La fantasía oriental más esperada en el Rol!

Género: Rol /Acción **Idioma:** Castellano **Estudio:** Anima Project **Compañía:** Badland Indie **Disponible:** PC (Win, Mac, Linux) / PS4 / XB One **Precio:** 19,99 € **Web:** *www.badlandindie.com/anima-gate-of-memories-es/* **INTERÉS:**





UN LARGO CAMINO

El éxito del JDR de mesa "Anima: Beyond Fantasy" animó a sus creadores a emprender una ambiciosa aventura independiente para la adaptación a videojuego que, hace tres años, consiguió la financiación necesaria en la plataforma Kickstarter. El juego también superó su bautismo en Greenlight y la campaña ha sido ampliada, afianzando un notable éxito en el panorama indie.



Si eres un amante del rol y de la fantasía oriental, prepárate para descubrir uno de los proyectos más fascinantes del momento. «Anima» llega en forma videojuego para recrear el mismo universo de fantasía que ha conquistado el mundo sobre la mesa. No en vano, Carlos B. García y el estudio Anima Project han trabajado juntos para reproducir el mundo de "Anima: Beyond Fantasy" con toda su riqueza y amplitud, incorporando en su obra las mecánicas de los mejores JDR junto a la acción más trepidante.

Dualidad y progresión

Controlando alternativamente a dos personajes, –Ergo y La Portadora– «Anima: Gate of Memories» combina la exploración de un enorme mundo abierto, la progresión de habilidades y una historia con varios niveles narrativos... Pero, sobre todo, predominan sus espectaculares combates en tercera persona, con alto componente táctico. ¡Adictivo y cautivador!



Prepárate para emplear a fondo las habilidades adquiridas en combates épicos, con adversarios formidables.



Explorarás, lucharás, tomarás decisiones y descubrirás secretos. Todo ello, con un espectáculo audiovisual de primera.

EL UNIVERSO DE ANIMA

Desde su publicación en 2005 por Edge Entertainment, "Anima: Beyond Fantasy" se ha distinguido como uno de los JDR de mesa con mayor éxito y proyección internacional, logrando reunir con acierto el estilo narrativo y visual del anime oriental con un ingenioso sistema de reglas. El mundo de Gäia, con su ambientación entre renacentista y fantástica, presenta una gran riqueza de secretos y profundas tramas que, por supesto, el juego «Anima: Gates of Memories» también recoge en toda su magnitud.



PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

HEART & SLASH



La genial propuesta de acción "roguelike" de aheartfulofgames sigue viento en popa, aproximándose a su versión definitiva y completa.
badlandindie.com/heartslash-es/

OLLIOLLI: EPIC COMBO EDITION



En verano podremos hacer realidad el sueño de disponer de una lujosa edición física con ambas entregas de la premiada saga OlliOlli.
badlandindie.com (OlliOlli)

ZENITH



El proyecto de Infinigon Games se ha lanzado en Greenlight logrando una enorme aceptación. ¿Quién puede resistirse al rol con mejor humor?
badlandindie.com/zenith-es/

DEX



La fusión de rol ciberpunk y plataformas de Dreadlocks ha logrado un éxito total en Steam. Ahora aborda la adaptación a consolas para el verano.
badlandindie.com/dex-es/

SONG OF HORROR



Inspirándose en los clásicos del "survival horror" Protocol Games muestra que podrá aterrorizarnos muy deliciosamente en 2018.
badlandindie.com/song-of-horror-es/

Evento: Gamergy Verano 2016 **Competiciones:** Liga LVP (varias) **Fecha:** 24,25 y 26 de Junio (IFEMA) **Más detalles:** *www.gamergy.es*

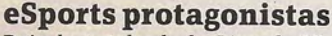
TODO LISTO PARA LA EDICIÓN VERANIEGA DE GAMERGY

La Feria de Madrid acogerá Gamergy 5, reuniendo a miles de jugadores para disputar torneos de eSports, conocer a famosos youtubers y ver el mejor cosplay.



Tal vez todavía estés a tiempo para hacerte con una entrada para Gamergy 5 si estás interesado en asistir. El festival, que se ha convertido en uno de los referentes nacionales de cara a la comunidad de aficionados a los videojuegos, prevé incrementar la afluencia de público en esta edición en un 20%, lo que viene a sumar cerca de 35.000 asistentes en total. Con tales expectativas, la organización ha diseñado un extenso programa de actividades que se concentrarán en los tres días de Gamergy brindando a todos los públicos interesantes atracciones y posibilidades de participación.





eSports protagonistas

Bajo la tutela de la Liga de Videojuegos Profesional, esta Gamergy 5 volverá a ser la sede de numerosas competiciones. Centradas en «League of Legends», «Call of Duty» y «Counter-Strike» principalmente. Los torneos de eSports se celebrarán en tres niveles de competición: el profesional FinalCup; el amateur Gran Open; y el llamado casual Maratón. También habrá encuentros con el popular juego de mesa Magic y distintos títulos de consola.

El programa de actividades se completa con un concurso de Cosplay en los que admirar las creaciones más fidedignas, otro de dibujo, la posibilidad de conocer a famosos youtubers o a los integrantes de los equipos de eSports más célebres.

SALÓN DE LA FAMA

G2 VODAFONE - FENÓMENO DE MASAS CON "GAMERS"



El *docureality* GAMERS que emite la MTV desde el mes pasado está resultando un éxito de audiencia, al tiempo que eleva la popularidad de los miembros del equipo G2 Vodafone.

Desde que comenzó la emisión del programa, G2 Vodafone –actual campeón de League Championship Series Europea– se ha alzado con la victoria de la División de Honor nacional (LVP). Sin embargo, poco después, el equipo cayó derrotado en la Mid-Season Ivitacional a la que acudía como representante europeo. Al cierre de esta edición, G2 Vodafone se enfrenta al pase de la Challenger Series, su reto más decisivo hasta la fecha. ¡Les deseamos la mejor suerte!

mtv.es/programas/gamers/fgfier



Carlos Ocelote Rodríguez es el seleccionador y *coach* de G2 Vodafone.

■ **Liga:** ESL Domino's Go4LoL ■ **Competición:** «League of Legends»
■ **Más detalles:** *play.eslgaming.com/leagueoflegends/eu-west/major/go4lol-spain/*

GO4LOL, UNA CARRERA PARA COMPETIR AL MÁXIMO NIVEL

¡Los eSports abiertos a la cualquier jugador! Domino's Go4LoL se consolida como la más popular competición amateur en España.

Con más de un millón y medio de *videoplays* e incontables horas de visionado en retransmisiones, el torneo Domino's Go4LoL se ha convertido en una de los torneos abiertos de referencia en el panorama de los eSports nacional. A lo largo de los primeros 16 meses de competición, Domino's Go4LoL ha sido el bautismo de fuego para decenas de promesas destacando entre ellos figuras como Sou o JaVaaa que hoy forman parte de importantes equipos profesionales de «League of Legends» como G2 Vodafone y The Penguis Mafia. Después de setenta jornadas, se han repartido más de 25.000€ en premios y, Domino's Pizza –principal patrocinador– ha renovado su compromiso para seguir brindando la posibilidad a los mejores jugadores amateurs de impulsar su carrera.
www.twitch.tv/esl_lol_es

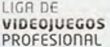








LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS

ESL

SocialNAT

UNIVERSITY

LVP
Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios.
Web: *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*

ESL - SPAIN
La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*

SOCIALNAT
El crecimiento de la liga española de eSports SocialNAT es meteórico. La liga ha sido recientemente adquirida por la cadena GAME.
Web: *www.socialnat.com*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/socialnat*

OGSERIES UNIVERSITY
La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*

ÚLTIMA HORA



DREAMHACK 2016
Valencia volverá a acoger, por séptimo año consecutivo, el célebre encuentro de eSports y Lan Parties Dreamhack. Tendrá lugar los días 14 al 17 de Julio y espera contar con 40.000 asistentes.
www.dreamhack.es

GAME Y SOCIALNAT
Dentro del entorno de Madrid Auto 2016 tuvo lugar el primer evento de eSports organizado por GAME y recién adquirida plataforma SocialNat, con un notable despliegue de juegos de conducción y miles de asistentes.
www.twitch.tv/socialnat



NEOX GAMES
Las finales de la Copa El Corte Inglés de «League of Legends» tendrán lugar en Barcelona dentro del entorno de la primera edición de los Neox Games. Será el 5 de Junio en el Auditorio AXA.
www.neoxgames.com



NUEVO EQUIPO ARKANGELS
La Universidad Católica de Murcia (UCAM) ha presentado su equipo de eSports bautizado con el nombre de Arkangels. Estará apoyado por la Facultad de Deportes y, por ahora, se centrará en «League of Legends».
www.ucam.edu

IMG ACADEMY EN BUSCA DE TALENTOS
La agencia de talento IMG ha comenzado una campaña de actividades enfocada a jugadores y equipos de eSports. La sede se encuentra en Bradenton, Florida.
es.imgacademy.com

LA TECNOLOGÍA DE LA IMAGEN

El avance de la tecnología y las herramientas en la conformación de las imágenes y el arte al realizarlas.

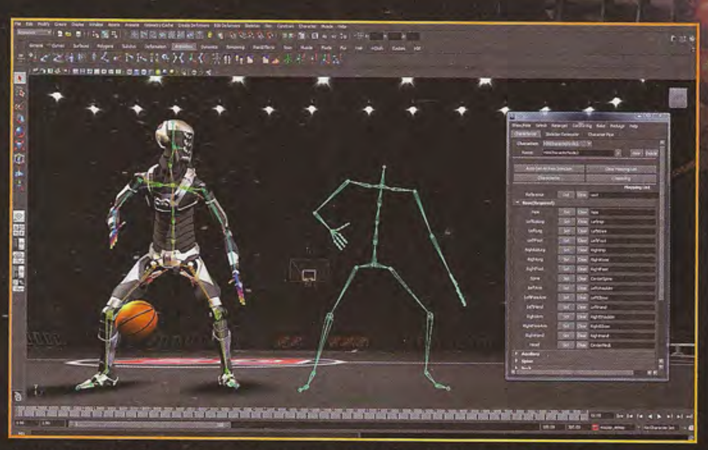
Hoy parece obsoleto tomar unos pinceles para llenar un lienzo de pigmentos; y hasta los lápices o carboncillos parecen ir quedando cada vez más en los lapiceros de los tableros. Aquellos artistas-alquimistas que mezclaban, en perfectas soluciones, colores que destacaban firmando el estilo de sus obras, han pasado a regenerarse en el manejo de aparatos o programas que devuelven la creación de formas o colores, de una manera más instantánea o resolutiva, sin mediar el tiempo en esperar a que seque su obra, para resolver errores, obsequiándole una constante regeneración, hasta otorgarle a esa imagen, la madurez.

A mediados de los años Ochenta la tecnología fue dando grandes saltos en la representación de las imágenes, gracias a que los ordenadores empezaron a dejar de ser sólo un artículo únicamente de cálculos matemáticos, inclinándose hacia lo gráfico, por lo que la comunidad de artistas fue resolviendo de forma parcial aquellas técnicas "viejas", para sumergirse poco a poco en lo digital. Quizá la "Linotronic" tuviese mucho que ver en un principio; las tipografías estaban ahí, entre ceros y unos, y muchos de los diseñadores podían elaborar textos y logotipos con mayor facilidad, aunque fuese sólo eso en un principio.

El despertar de la tecnología visual

El área de la arquitectura fue uno de los primeros y principales campos, que dejó de lado el cartabón para llevarlo a un sinfín de líneas precisas, con ángulos perfectos en calidades milimétricas; bajo un sentido bidimensional en la representación del dibujo. Y con esta necesidad, pronto la tridimensionalidad de las formas.

En poco tiempo, las nuevas técnicas de representación de la imagen fueron introduciéndose con este tipo de herramientas. La respuesta de empresas canadienses y estadounidenses, en general, fueron las que dieron respuesta a este mercado emergente de artistas, dentro de imprentas, agencias de publicidad, estudios, cadenas de televisión, productoras de cine...



Los paquetes de software de Autocad, Alias, Softimage, Autodesk y Photoshop, entre otros, junto con cámaras y escáneres impulsaron la industria de la creación de imágenes sintéticas con una progresión exponencial de hitos y logros en el cine, la publicidad y los videojuegos. Las ilustraciones artesanales dieron paso a avances basados en sofisticadas herramientas tecnológicas.

Desde el tratamiento audiovisual de técnicas que solo eran y seguían siendo hasta gran parte de la década de los noventa solo analógicas –como la sobre-impresión de la imagen en el cine, el matte painting, o efectos de pers-



La infoarquitectura nos permite ver los espacios, incluso antes de existir materialmente: los colores, la recreación de la decoración de los ambientes, o los muebles con los que contaremos, la posibilidad de sentir el fin de cómo se ha de conformar nuestro confort.



Linotronic fué el precursor del sistema tipográfico de fotocomposición (PostScript). Permitía generar tipos y dibujos tipográficos con mayor facilidad en calidad fotográfica, junto a un ordenador Macintosh que lo controlaba.



La iconografía de las aplicaciones es uno de los lenguajes artísticos que no dejan de evolucionar y que han transformado el modo en que nos relacionamos con los ordenadores.

pectiva forzada–, vieron en ésta gran evolución tecnológica una solución a procesos técnicos-artísticos costosos que hasta el momento no presentaban en muchos casos la oportunidad de una repetición controlada.

Evolución y diversificación

Ésta evolución en el concepto de conformidad de la imagen fue dando un abanico cada vez más grande en lo que denominaríamos una imagen digital, no solo en general, sino en la particularidad de los procesos que podía conllevar. Pronto dicha necesidad de la recreación de aspectos inimaginables fue la base del puntapié de lo "imposible a posible", hasta traernos a la vida prehistóricas criaturas, más creíbles que las ya vistas en viejas cintas. De esta manera, reto tras reto, fue haciéndose común dicha necesidad tecnológica/artística, derivando en un interés de enseñarnos un nuevo artista que fuese el nexo entre la imagen y los medios tecnológicos para representarla. Una extraña mezcla entre la ensoñación del arte y la dureza de las matemáticas, por así decirlo.

Un laboratorio para lograr impacto visual

Claro está que la ciencia en la tecnología también estuvo y está en constante función con el arte. La fusión de los fundamentos científicos y artísticos hace posible la realización de las imágenes. Englobando en procesos y herramientas que aúnan técnicas, conocimientos, leyes, para transformarlos en expresión –arte–, lenguajes visuales interactivos, estáticos o en movimiento, digitales, en ordenes matemáticas y rara vez, o pocas veces, físicos o tangibles. Suponemos que una pintura colgada en nuestro salón no dejará de ser admirable, sin embargo, ecuaciones binarias, formatos dentro de archivos de

MOTION GRAPHICS Y EL BAUTISMO DE LA INFOGRAFÍA

En un principio, las grandes cadenas y productoras se valieron por primera vez de estas sorprendentes herramientas. Ya no era necesario crear cartones o pantallas pintadas para textos que se sobre-imprimian durante la transmisión. Por alguna razón de evolución creativa -sustentada por dejar volar la imaginación- vimos dar paso a textos que cobraban vida en los anuncios, conocimos bacterias representadas en una batalla perdida, paisajes idílicos con estrellas fugaces que se mostraban en el momento preciso o el efecto limpiador de bayetas que se movían por arte de magia. Aquellas letras bailaban al son de la música. Podíamos sumergirnos a través de los ojos de alguna de sus tipografías, volar virtualmente por tubos o a ojo de pájaro simulado. Todo ello fue el resultado de un enorme avance de sistemas, programas y técnicas en constante progresión con el fin de dar soluciones a propuestas cada vez más sofisticadas, en busca del espectáculo y el impacto visual, sin dejar de mencionar, la increíble carrera por parte de aquellos desarrolladores, que interesados por la generación de la imagen, competían por dar y seguir dando cada vez, respuestas más audaces.

Desde principios de la década de los 80, la publicidad, el cine y la televisión comenzaron a explorar el enorme horizonte de posibilidades que brindaba la combinación de arte vanguardista y tecnología. El lenguaje visual, desde entonces, se ha ido transformando hasta la actualidad, donde las imágenes sintéticas están presente en todos los medios.

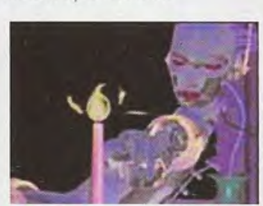




Películas como TRON o El Último Starfighter fueron pioneras en el empleo masivo de imágenes creadas mediante programas infográficos.











La secuencia muestra distintas fases del trabajo infográfico de uno de los primeros anuncios publicitarios creados íntegramente mediante infografía. Aunque hoy resultarían primitivas, estas imágenes en su día representaron un hito y lograron un enorme impacto.

imagen, parecen estar ocupando un espacio cada vez mayor dentro de nuevos lienzos.

Desde aquel entonces, y como si pareciera que la historia se repitiese, la imprenta dio comienzo a una evolución gráfica en todo sentido con respeto a la elaboración de la imagen. De forma paulatina, tecnología y arte dieron avance a todo este tipo de herramientas. El análisis matemático para la creación de los instrumentos necesarios sumado a las técnicas artísticas, mantuvo y mantiene un constante ir y venir, dando cada vez mayores avances para la conformación de la imagen. Para aquella época, los tipos de papel comenzaron a traducirse en pixeles y los colores ahora estaban representados según una norma, RGB (Red, Green, Blue), con la que se podía generar una gran gama de tonalidades. Aquellos viejos pinceles fueron pasando de teclas a dispositivos con o sin cables, hasta hoy, en donde la funcionalidad, se hace cada vez más práctica y ergonómica.

> **"Un atril o un plató virtual han permitido al artista abordar múltiples disciplinas"**

Algoritmos artísticos

Pigmentos digitales reordenados o interpretados bajo lógicas expresiones matemáticas para concebir un nuevo resultado; un autor que lucha en redirigir ecuaciones binarias a sentidos prácticos, oníricos, visuales. Símbolos o iconos nuevos en su creación o reinterpretación de otros que adquieren significados variados bajo técnicas de recreación o interpretación puestas en las manos y la imaginación de nuevos artistas digitales a través de programas que, cada vez más, acotan procesos de elaboración de técnicas para inducir al propio artista a la elaboración de otros resultados más novedosos, pero siempre con conceptos o fundamentos esenciales que de no transmitirse se dan por hecho o concebido; y plantean, como siempre, la disyuntiva entre saber romper las reglas o dejar volar la imaginación ante una imagen bien hecha o solo una imagen de impacto.

Hoy somos todavía un poco más propensos a la percepción visual que ayer.

El arte de la imagen está constantemente entre nosotros, y las herramientas, "simplemente" sofisticadas, nos dan una devolución evidente y prácticamente instantánea... a retos cada día más variados. **A.B.E.**





Elementos controlados en movimiento: Desde ciudades vueltas a la vida en épocas pasadas (Coliseo Romano en "Gladiator") hasta actores en contacto con personajes históricos ("Forest Gump"). La industria de los efectos especiales combina el uso de imágenes sintéticas para crear ficciones antes imposibles.

EL EXPERTO





ALEJANDRO BÁLSAMO ESTÉVEZ

- **Artista ilustrador**
- Alejandro es **profesor de Modelado, Shader & Texturas, Iluminación & Render/Comp, y Taller en el grado de Animación/Diseño Visual** y en el Máster de VFX en U-Tad (Universidad de Tecnología y Arte Digital).
- Ha participado en la **generación de imagen digital en todo tipo de producciones**, tanto publicitarias, televisivas como cinematográficas **desde 1985.**
- Ha ocupado cargos de **gerencia, dirección y responsabilidad de producción** en varias ocasiones a lo largo de su etapa profesional, **en América latina y España.** Tanto en productoras como en cadenas de TV

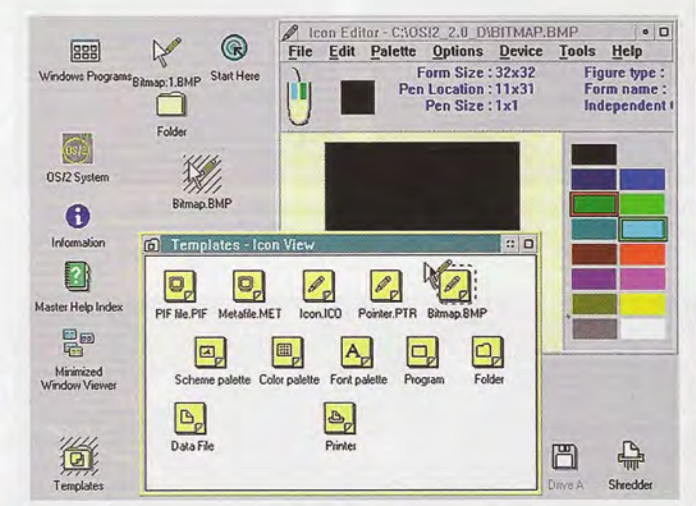
¿ARTE A NUESTRO ALCANCE?

Mirad hoy toda la tecnología que poseemos en función de generación de imagen, a nuestro alcance. Creada no solo en particular para los que vivimos de esta profesión -como en aquellas épocas pasadas- sino a nivel particular, cámaras de fotografía semi-profesionales en nuestras manos, filtros, representaciones de fondos o caras sobreimpresas, anotadores gráficos, vídeos, etc. posibilitan llevar nuestra imaginación a contar y participar, estados y sensaciones más allá de lo meramente representativo. Bajo nuestras manos y ojos nos deleitamos con todo tipo de herramientas que trascienden no solo la escritura o la iconografía, sino lo gráfico y explícito de la imagen hecha historia instantánea. Juzgar si es arte o no, no es la cuestión, sino entender que, hoy por hoy, infinidad de aplicaciones nos llevan a relacionarnos de una manera mucho más visual dentro de una sociedad que nos pide ver cada vez más y expresarnos más.

La habilidad para representar la función y la marca de una aplicación mediante un único icono es altamente apreciada en el mundo del diseño. Dar con un logo o icono popular puede hacerte rico.



Si te fijas en el móvil, puedes interpretar el significado y la utilidad de cada aplicación con un fugaz vistazo al icono que la representa.





Desde los primeros sistemas operativos en modo texto, la elaboración de símbolos e iconos ha buscado el mejor modo de encerrar un significado completo en el mínimo espacio.

EN PORTADA
REBEL ASSAULT II
Acción cinematográfica consagrada

Estábamos bastante seguros de atraer la atención de los seguidores de Star Wars con nuestra portada de Enero de 1996. LucasArts nos había asombrado un par de años atrás con «Rebel Assault» y, aunque en términos de jugabilidad y amplitud, había resultado ser no poco limitado, el juego también representaba las posibilidades del CD-ROM para recrear el estilo cinematográfico en un videojuego. Pese a todo, «Rebel Assault II» debía ser algo más que un emblema, debía superarse. Y así, si bien el poco tiempo transcurrido no permitía augurar demasiados avances tecnológicos, LucasArts parecía estar dispuesta a ofrecernos una experiencia más vibrante, con una realización más afinada y un desarrollo más variado, más espectacularidad. Los gráficos con resolución en VGA, (640 x 400 píxeles) en monitores de 14 pulgadas, típicos de la época, lucían muy bien para los equipos que pudieran moverlos, que ya eran muchos. Más aún teniendo en cuenta la notable digitalización de las escenas.

De cara a la jugabilidad, tampoco se podía hacer mucho más sin replantear por completo el concepto del juego original. Sin embargo, aunque igualmente lineal, «Rebel Assault II» introducía mejoras en la mecánica que prometían una acción más fluida y ágil.

El Imperio oculto

En aquel «Rebel Assault II» LucasArts revisitaba planetas y personajes conocidos, pero también introducía un giro argumental que rompía con lo anterior en la saga y abría un nuevo camino. Como consecuencia de ello, presentaba nuevos desafíos y armas secretas, los TIE fighters invisibles, que amenazaban con desequilibrar el conflicto, conduciendo una campaña más sugerente.



MICROMANÍA 12, TERCERA ÉPOCA
El Halcón Milenario de toda la vida podía ser reconocido por todos los fans de Star Wars pero... ¿Qué eran aquellos otros cazas? TIE, sin duda, pero diferentes. En «Rebel Assault II» íbamos a tener que enfrentarnos a las nuevas armas del Imperio.



Poder capturar el Halcón Milenario en las narices de los Storm Troopers y, por supuesto, pilotarlo era una gozada.



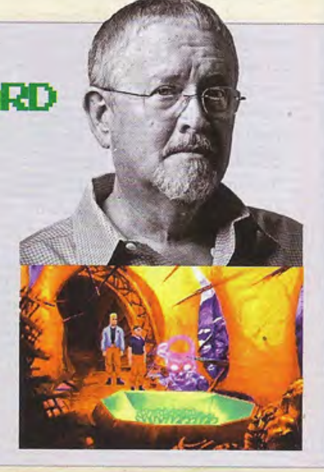
Aunque similares al original, las secuencias de disparo resultaban más nítidas y fluidas, y con mejor ritmo.



El arsenal de «Rebel Assault II» incorporaba nuevas naves dando lugar a vertiginosos combates en los que se mitigaba la sensación de linealidad.

EL PERSONAJE
ORSON SCOTT CARD

En cierto modo, la impronta del célebre escritor de ciencia ficción en los videojuegos está presente en todos los géneros, pero en aquel momento, tomanos contacto en review con uno de los pocos títulos en los que el autor de "El Juego de Ender" había participado directamente, haciéndose cargo de establecer las líneas maestras del guión. Se trataba del genial «The Dig» de LucasArts, uno de los últimos clásicos de la aventura gráfica.



DESTACADO
HEXEN

¡Acción de magia y espada, y en primera persona!





Forjando una fructífera alianza que daría lugar a excelentes juegos hasta nuestros días, id Sofware y Raven nos desvelaban una de las apuestas más sorprendentes y geniales de los 90. Mientras que muchos estudios habían seguido los pasos del «Doom» de id –con infinidad de *shooters* en primera persona–, los chicos de Raven tomaron la tecnología de aquel bombazo e hicieron algo insólito, un juego de magia y espada con acción en primera persona. Con «Hexen» descubrimos un juego que ofrecía la sensación de inmersión y la fluidez de «Doom» con la sugerente ambientación de la fantasía medieval. La magia jugaba un papel decisivo con trampas y hechizos que requerían soluciones inteligentes y permitían los ataques a distancia. Con «Hexen» no era difícil engancharse durante horas.





A TIEMPO CON THE 11TH HOUR

Tras conquistar a los fans de la aventura con «The 7th Guest», Trilobyte quería superarse en una nueva entrega que debía llevar más allá el uso del vídeo prerenderizado para conseguir el impacto narrativo más sugerente. Aquel primer juego había sido reconocido como vanguardista. Un año después, la idéntica fórmula empleada para «The 11th Hour» comenzaba a resultar obsoleta ante el impulso del 3D, pero aún efectiva para brindarnos buenos puzles, humor y no pocos sustos.







MICROMANÍA 12 TERCERA ÉPOCA

El número de Enero de 1996 nos dejaba las últimas joyas del año anterior y nos permitía asomarnos a las promesas del nuevo año.



COMMAND & CONQUER
Westwood había sentado las bases de la estrategia en tiempo real con «Command & Conquer» desafiando la táctica y la agilidad. Una guía venía que ni pintada.



EF 2000
El simulador más ambicioso y exhaustivo hasta el momento evocaba las aspiraciones de la realidad virtual... Eso estaba lejos, pero era un paso significativo.



THE DIG
Aunque aventuras gráficas comenzaban a perder la atención de años atrás, de vez en cuando surgían joyas cuyo guión y ambientación volvían a conquistarnos.



THE HIVE
La acción arcade y subjetiva había hecho buenas migas con los escenarios pre-renderizados. La misma fórmula sería empleada por los estupendos «Hive» y «Cyberia 2».

EN PORTADA
PANZERS II
¡Los blindados asaltan la estrategia!

Los tanques siempre se habían alineado perfectamente con las mecánicas de la estrategia en tiempo real, con decenas de ejemplos. Pero, ¿podría la guerra blindada, por sí sola, articular la campaña de todo un juego? Los estudios de Stormregion habían demostrado que sí, con un título, «Codename: Panzers» que –inspirado en la Segunda Guerra Mundial– sacaba todo el partido a estas máquinas de guerra para ofrecernos espectaculares batallas. «Panzers» se distinguía por una amplitud táctica notable y un trepidante ritmo de juego.

La segunda entrega venía apenas un año después a recrudecer el conflicto ampliando el arsenal, los escenarios y los matices de la mecánica de juego del original. Sin embargo, el aspecto más relevante para el éxito de esta saga quizá fue que FX se hacía cargo de la distribución y de una rigurosa localización del juego. Toda una garantía.

Zorros del desierto

Si la primera entrega se había concentrado en los escenarios de conflicto más célebres, la elección para ambientar las campañas de «Panzers II» tenía como argumento principal las operaciones de guerra blindada más audaces, llevándonos a distintos puntos de África, los Balcanes y el Mediterráneo. Además de los grandes choques de fuerzas, «Panzers II» contemplaba operaciones de comando, con golpes de mano tras las líneas enemigas. Todo ello con una espectacularidad que hoy no desentonaría. Si quieres disfrutar de «Codename: Panzers II» aún está a la venta como descarga digital.

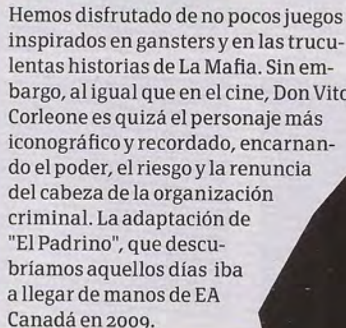
MICROMANÍA 131, TERCERA ÉPOCA
La guerra tomaba al asalto, una vez más, la portada de un número de Micromanía, pero a diferencia de otras ocasiones en que la acción bélica era la protagonista, tomaba el relevo la táctica de «Panzers II», que llegaba de la mano de FX Interactive.



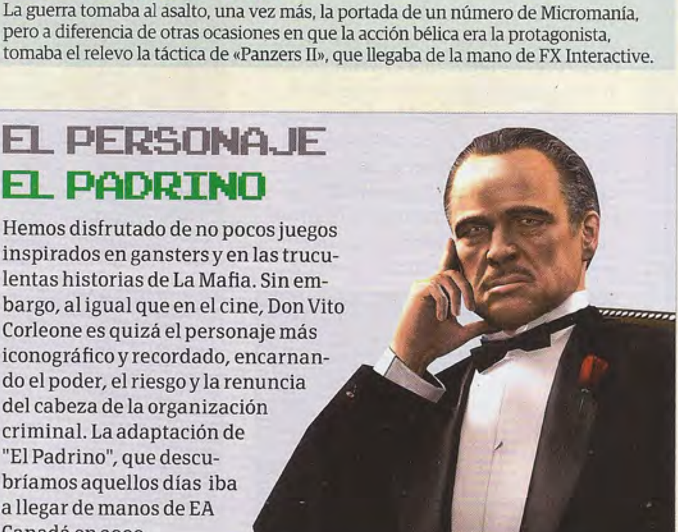
La infantería también jugaba un papel crucial cuando debías prestar apoyo y protección a los soldados.



En El Alamein los tanques pesados podían ser superados por blindados ágiles y con más cadencia de tiro.



Además de la impecable realización técnica, el sistema de control de «Panzers», sencillo pero potente, era uno de los aspectos más brillantes del juego.





EL PERSONAJE
EL PADRINO

Hemos disfrutado de no pocos juegos inspirados en gansters y en las truculentas historias de La Mafia. Sin embargo, al igual que en el cine, Don Vito Corleone es quizá el personaje más iconográfico y recordado, encarnando el poder, el riesgo y la renuncia del cabeza de la organización criminal. La adaptación de "El Padrino", que descubríamos aquellos días iba a llegar de manos de EA Canadá en 2009.

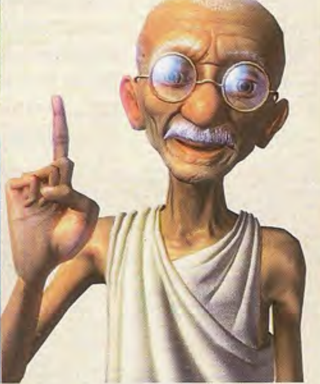
DESTACADO
CIVILIZATION IV
Un recorrido por los hitos de la Historia





Los que conocían la popular saga de Sid Meier celebraban la llegada de una nueva entrega con los brazos abiertos. Pero «Civilization IV» no sólo iba dirigido a ellos. El juego, amigable y accesible como pocos, fue el primer acercamiento de muchos jugadores a la estrategia por turnos, aunque lo logró sin renunciar a la profundidad que había sido seña distintiva de la serie. Y es que, o «Civilization IV» es uno de los juegos de estrategia más adictivos y gratificantes jamás concebidos o no sabemos nada del género. El sistema clásico de «Civ» incorporaba un montón de novedades que aportaban algo, permitiendo avanzar y progresar de múltiples maneras. Mientras esperamos a ver cómo se presenta la sexta entrega, aquella cuarta ha representado, hasta ahora, el salto más notable. ¡En definitiva, una obra maestra!





JUEGOS PARA 2006

Despedíamos el año fijándonos ya en los títulos más prometedores del inminente 2006 de los que ya podíamos contarte algo. La selección de juegos no resultaba nada fácil dada la gran cantidad de promesas que acabábamos de descubrir y no pocos proyectos que seguían prolongando su desarrollo. No obstante, podíamos vislumbrar que títulos como «Prey», «El Padrino», «Dark Messiah» o «Company of Heroes» iban a arrasar. Con otros como «Commandos Strike Force» o «ScarFace» no acertamos del todo... Las cosas, como son.



MICROMANÍA 131 TERCERA ÉPOCA

Los proyectos en desarrollo se perfilaban muy prometedores, pero aquel fin de año era el momento de disfrutar de excelentes novedades.



WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE
¡Más leña al fuego! El incremento de jugadores enganchados a «World of Warcraft» no cesaba pero Blizzard ya nos presentaba con la primera expansión.



STAR WARS: BATTLEFRONT II
Las batallas online de «Battlefront II» nos enfrentaban en todos los escenarios de Star Wars... Muchos echarían en falta el contenido de aquél en el último «Battlefront».



SNIPER ELITE
Mientras esperamos una tercera entrega, recordamos el juego de Rebellion con admiración. Ningún juego se había tomado la figura del francotirador tan en serio.



THE MOVIES
Puede que no recordemos «The Movies» como un bombazo, pero sin duda Lionhead logró dar con una fórmula original, repleta de geniales detalles.

CLÁSICOS DE VUELTA

STAR WARS: SHADOWS OF...



Star Wars está más de moda que nunca y GOG te ofrece la oportunidad de disfrutar de uno de los clásicos más interesantes de la historia, «Shadows of the Empire», con sus ya casi 10 años a cuestas.
www.gog.com

S. HOLMES: THE AWAKENED



Ahora que, de nuevo, Sherlock Holmes está a punto de enfrentarse a un caso en «The Devil's Daughter», la versión remasterizada de «The Awakened», una de las mejores entregas de la saga, llega a GOG.
www.gog.com

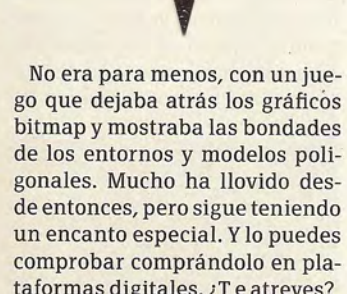
VAMPIRE: T.M. BLOODLINES



¿Fan de los vanpiros, pero no de los moñas de "Crepúsculo"? Entonces «Vampire: The Masquerade. Bloodlines» se hizo para ti. Bueno, se hizo hace 12 años, pero está de vuelta en la tienda online de GOG. ¡Brutal!
www.gog.com

Los aniversarios se suceden en 2016, y es que hace 20 años nacieron clásicos que siguen vivos, en nuevas entregas o en espíritu. Pero hay mucho más retro aún...

20 AÑOS DE QUAKE



¡El juego que lo cambió todo cumple 20!

Género: Acción **Idioma:** Inglés **Estudio:** Id Software **Precio:** 8,69 € (GOG) 9,99 € (Steam)
En: *www.gog.com/game/quake_the_offering y en store.steampowered.com/app/2310*



Hace ahora 20 años Id Software y John Carmack volvieron a asombrar al mundo con el primer shooter en 3D real: «Quake». Sí, han pasado 20 años del lanzamiento del juego que lo cambió todo y con el que nos volvimos locos como jugadores y como responsables de Micromanía. Tanto que no sólo le dimos la portada del número 21 de la tercera época de Micromanía, sino que dedicamos en aquel épico número 48 páginas –¡48, sí!– a contar los pormenores del juego, hacer el análisis y ofrecer una guía completa incluyendo todos los secretos.

No era para menos, con un juego que dejaba atrás los gráficos bitmap y mostraba las bondades de los entornos y modelos poligonales. Mucho ha llovido desde entonces, pero sigue teniendo un encanto especial. Y lo puedes comprobar comprándolo en plataformas digitales. ¿T e atreves?



¿No era una locura adorable? Demonios, caballeros medievales, criaturas lovecraftianas... ¡Ah, «Quake»!



El primer gran juego de acción en 3D lleva ya tiempo disponible online. ¿Lo volverás a jugar en su aniversario?

MEGADRIVE EN STEAM

ACTUALIZACIONES EXITOSAS

Aunque los packs de juegos de MegaDrive para Steam ya existían desde hace años, el lanzamiento el pasado 28 de abril de una actualización del hub, con un entorno virtual espectacular, ha potenciado las ventas de los títulos disponibles, consiguiendo en menos de un mes más de 350.000 juegos comprados. Si no conocías su existencia pero eres fan de las consolas de 16 bit, no sabemos a qué esperas para revivir viejos tiempos.
store.steampowered.com/sub/102625





DEAD ISLAND RETRO REVENGE

¡A tortas con los zombis pixelados!

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio/compañía:** Empty Clip Studios / Deep Silver **Lanzamiento:** 1 de agosto de 2016
Precio: 4.99 € **Consíguelo en:** *store.steampowered.com/app/337360* **INTERÉS:**

Max ha perdido a su gato. Sí, sí, ya sabemos que como premisa de la trama de un juego de acción no es que sea digna de figurar en los anales de la literatura, pero así se hacían las cosas en los años 80 del siglo XX. Un mono gigante raptaba a una princesa. Unos ninjas raptaban a tu novia. Un tipo duro pierde a su gato. Es lo que había, amigo. Bueno, lo del gato no es de los 80, es de «Dead Island Retro Revenge», la versión retro de la saga de Techland que entre versiones remasterizadas y ediciones definitivas a punto de salir, se ha sacado de la manga este juego de acción retro inspirado en los grandes clásicos de recreativas de 16 bit, que se incluirá en la «Dead Island Definitive Collection», disponible desde el 31 de mayo, o se puede adquirir por separado por menos de cinco euros en Steam, para su descarga el 1 de agosto. Ya sabes, ayuda a Max a recorrer una California infestada de zombis, soldados corruptos y exconvictos para a base de puños y ataques mágicos, poder recuperar a tu adorada mascota. ¡Ay, lo que uno hace por su gato!



Combates a muerte contra los... ¿muertos? Si un zombi está muerto, ¿se le puede matar? «Dead Island Retro Revenge» será todo diversión.



El aspecto de «Dead Island Retro Revenge» se inspira claramente en algunos clásicos de 8 y 16 bit de los años 80. ¿Dispuesto a rememorar viejas partidas?



LA WEB DEL MES

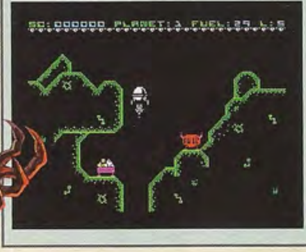
PROGRAM : BYTES : 48K



En esta ocasión no hablamos de una web en la que encontrar versiones jugables de clásicos de 8 y 16 bit, pero ProgramBytes48K es uno de los mejores blogs que puedes encontrar en español sobre el mundo retro, centrado en el universo del querido ZX Spectrum. Sus noticias, juegos de nueva generación para el micro de Sinclair e información continua son una fuente constante de alegrías y un potenciador de la nostalgia de los jugadores veteranos. Si peinas alguna cana y tuviste un Spectrum, no te lo pierdas.
programbytes48k.wordpress.com



También puedes seguir al autor en Twitter. La cuenta de Twitter del autor del blog es sumamente activa y una fuente de información de primera. Síguelo en: @pb48k



LOS 8 BIT NUNCA MORIRÁN...

SPECTRUM NEXT

¿Puede el ZX Spectrum volver a la vida en un hardware renovado, casi 35 años después de su nacimiento? Eso es lo que piensan los responsables del proyecto Spectrum Next, entre los que se encuentra Rick Dickinson, diseñador industrial responsable de los diseños de ZX80, ZX81, Spectrum, Plus y QL. Las especificaciones técnicas son realmente... ¡increíbles! Tienes todos los detalles del proyecto en su web.
www.specnext.com

THE 64

Al cierre de este número aún quedaban unos días para que The 64, el proyecto con el que se quiere desarrollar una versión renovada del Commodore 64 –incluyendo una versión portátil– pudiera alcanzar su objetivo de financiación en IndieGoGo, aunque la cosa estaba difícil, la verdad. ¿Lo habrá conseguido? Puedes descubrirlo en la web, así como las características del proyecto.
www.indiegogo.com/projects/the-64-computer-and-handheld-console#/



EQUIPOS GAMING COMPACTOS DE NUEVA GENERACIÓN

¡Los ordenadores ha cambiado! Como plataforma de juego, el PC se ha diversificado en múltiples propuestas, pero está claro que la del sobremesa compacto es la tendencia con más impulso. ¿Conoces compactos gaming más innovadores?







PRODUCTO DESTACADO

ACER PREDATOR G1

Formato / dimensiones: Compacto ATX (16 litros) / 114x348x418 mm **CPU:** Intel Core de 6ª Gen. **Memoria:** Hasta 64 GB DDR4 2133 MHz **GPU:** Nvidia GeForce GTX **Ventajas:** Portabilidad, conectividad (M.2 SSD), audio 7.1 potencia y soporte 4K **Precio:** Por determinar *www.acer.com*

Portabilidad, potencia y diseño. Los tres pilares de la concepción del Predator G1 han sido elevados al máximo exponente. Recién presentado por Acer, este compacto proporcionará un soberbio rendimiento gaming, permitiendo, sin embargo, que puedas llevártelo a una LAN party bajo el brazo o en un maletín opcional. Su diseño, de aspecto sobrio y elegante pero con acentuados rasgos gaming, incluyendo iluminacion, están en sintonía con su impresionantes prestaciones.

Preparado para RV y 4K

Por el momento, Acer no ha detallado específicamente los componentes de las distintas variantes del Predator G1, pero sí se han detallado algunas claves que dejan claro lo avanzado de su equipamiento en cualquier caso, haciendo especial hincapié en aspectos como la conectividad, el almacenamiento o la capacidad de proceso. Contará con un procesador de última generación, discos SSD M.2 y HDD, sonido Creative X-Fi multicanal, lector de tarjetas, puertos USB 3.1, red gaming Killer DoubleShot y, por supuesto, la capacidad de montar una gráfica GeForce GTX de tamaño estándar. Todo ello permitirá garantizar, según el objetivo de Acer, de un alto rendimiento ante los requisitos de streaming de juegos, resoluciones 4K y Realidad Virtual. ¡Qué buena pinta!

PRODUCTO DESTACADO

MSI AEGIS

Formato / dimensiones: Compacto mini-ITX / 170x376x433 mm (19 litros) **CPU:** Hasta Intel Core i7-6700 **Memoria:** Hasta 32 GB DDR4 2133 MHz **GPU:** Nvidia GeForce GTX 970 4 GB **Ventajas:** Portabilidad, discos (M.2 SSD PCI-E), audio 7.1 potencia y conectividad **Precio:** Por determinar *es.msi.com*

Si existe un ranking de fabricantes que mayores innovaciones han aportado al hardware gaming, MSI debe estar, sin duda, entre las de más arriba, distinguiéndose especialmente en el diseño de equipos gaming compactos. El nuevo AEGIS atestigua que MSI renueva su compromiso de permanecer en vanguardia permaneciendo como referencia para los entusiastas de los videojuegos en PC más exigentes.

Origen de una generación

MSI ha insistido en que se trata de un paso evolutivo en la concepción del ordenador de sobremesa orientado a los videojuegos que ha sido diseñado con nuevos moldes, partiendo de cero. Su imponente chasis, con iluminación RGB, contempla la posibilidad de transportarlo fácilmente, incorporando hasta una útil manija en la parte superior. El interior integra todas las características gaming de MSI –componentes Military Class 4, Twin Force, Gaming Center, etc.– apoyando un equipamiento sensacional, capaz de manejar con fluidez los juegos con requisitos más exigentes. En este sentido destaca especialmente los discos PCIe-Gen3 SSD, el audio Nahimic y las ingeniosas soluciones de refrigeración de Silent Cooling 2. Además permite equipar una GPU de tamaño completo y todo ello en el formato de un barebone... ¡Impresionante!



Cuando hemos de enfrentarnos a la adquisición de equipo para disfrutar de los juegos, difícilmente podremos escapar de largas disquisiciones para dar con la elección ideal y, después de todo, ¿quién puede estar seguro de haber acertado? Ante la amplia oferta de hardware que nos brinda la industria, no está de más conocer cuáles son las tendencias de desarrollo para afinar el disparo. En los últimos meses, una tendencia se perfila claramente en las mesas de diseño de los fabricantes, los equipos gaming compactos. Pocas veces como en esta ocasión está tan claro por dónde van a ir los tiros del desarrollo...

Decisión emocional

Por muy entusiasta que seas de las innovaciones, no es extraño que te

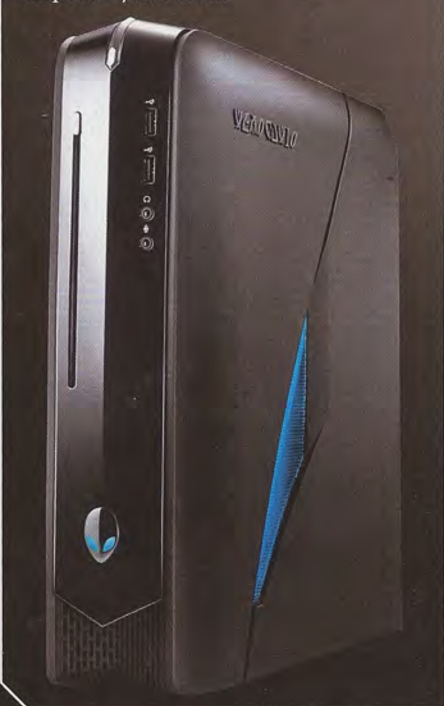
> "El PC gaming se apoya en los últimos avances para reducir su tamaño sin renunciar a nada"

preguntes: ¿a qué viene esta fiebre por reducir el formato del PC para jugar? Hemos acomodado a nuestro escritorio los ordenadores de torre o semitorre de toda la vida, sin mayores complicaciones. Los que quieren llevarse su equipo gaming de acá para allá, pueden optar por un portátil gaming de entre una variedad no menor que en

ALIENWARE X51

- **Formato:** Mini-ITX / 343x318x95 mm
- **CPU:** Intel Core de 6ª Generación
- **Memoria :** 16 GB DDR4 2133 MHz
- **Chipset:** Intel Z170
- **GPU:** Geforce GTX 960 / 970, Radeon R9 370
- **Ventajas:** Precio y variantes disponibles
- **Precio:** De 799 a 1804 €
- *alienware.es*

Aunque el popular sobremesa de Alienware es ya un veterano –convencional en comparación con los PC compactos más vanguardistas– no deja de ser uno de los equipos que establecieron las bases de esta tendencia. Sigue ofreciendo un alto nivel de equipamiento y, recientemente, las opciones para las distintas variantes han incorporado novedades. Los nuevos X51 pueden incorporar refrigeración líquida y, además, la mayor parte de variantes cuenta con la cerfificación VR Ready. También han renovado sus placas, con el último chipset Z170 de Intel.





MSI VORTEX

PRODUCTO DESTACADO

- **Formato / dimensiones:** Mini-ITX / 191x278x202 mm
- **CPU:** Intel Core i7-6700 - i7-6700K
- **Memoria :** 16 GB DDR4 2400 MHz
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 960 3GB - 2x GTX 980 8GB
- **Ventajas:** Rendimiento, diseño, red, audio, funciones
- **Precio:** 2.299 - 4.399 €
- *es.msi.com*

En la actualidad, el Vortex es uno de los equipos más potentes –sino el que más– que puedes conseguir. Su sensacional diseño causó impacto en la última edición del CES y MSI nos brinda ya distintas variantes del Vortex que van, desde una configuración más que óptima hasta una bestia con doble GPU en SLI. Además de integrar todas las tecnologías gaming de MSI, cuenta con la avanzada red Killer Shield, sonido Nahimic y el brillante sistema de refrigeración Silent Storm. Todo ello, encapsulado en un pequeño y genial chasis cilíndrico de solo 6,5 litros equipado con iluminación LED dinámica. ¡Máxima exclusividad!

ILIFE MICRO GTX 980TI

- **Formato:** Mini-ITX, MicroATX / 397x260x320 mm
- **CPU:** Intel Core i7-4790
- **Memoria:** 16 GB DDR3 2400 MHz
- **GPU:** Asus Geforce GTX 980Ti Strix 6GB
- **Ventajas:** Rendimiento, estandarización y precio
- **Precio:** 1.839 €
- *tienda.lifeinformatica.com*

Una de las evidencias de que el gaming compacto es el futuro del PC es que, además de los diseños de marca específicos, también existen en la actualidad un gran número de chasis pequeños que dan lugar a configuraciones muy interesantes. De ello se encargan compañías especializadas en la integración, como Life Informática con su compacto Micro GTX 980Ti. Basado en el chasis de Corsair, Carbide Air 240, este compacto cuenta con un equipamiento más convencional, pero de gama alta y aún muy poderoso. El Micro incluye disco SSD, refrigeración líquida y toda una gráfica GeForce GTX 980 Ti.



> "La capacidad para transportar tu PC se basa en el carácter social del gaming"

los sobremesa. Y, además, una de las ventajas del PC de sobremesa es su formato estándar, razón por la que puede de adaptarse a cualquier exigencia con múltiples configuraciones y resulta más asequible que los diseños especiales. Todos estos, e incluso más, son argumentos razonables. Si quieres realizar una compra sensata y funcional, no te daríamos más la lata, pero... ¿acaso comprar un PC gaming no implica un elemento emocional? Tanto como comprar un coche, por lo menos. Sí, puede que acabes comprándote un monovolumen pero, ¿no se te van los ojos al biplaza coupé del concesionario? Los equipos compactos gaming no renuncian un ápice a la funcionalidad –al contrario la amplían–, pero, además, permiten disfrutar de diseños exclusivos, portables a "LAN parties" y distintivos. Sobre estas líneas hemos seleccionados algunos de los equipos compactos más representativos. ¿Te convence alguno?

Espacio por explorar

El atractivo de los equipos compactos se sirve de una tecnología avanzada que a los entusiastas no nos pasa desapercibida. Y por eso,

COOLPC GAMER XIII MINI

- **Formato / dimensiones:** Mini-ITX / 245x426x450 mm
- **CPU:** Intel Core i7-5820K
- **Memoria :** 32 GB DDR4 2400 MHz
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 980Ti 6GB
- **Ventajas:** Rendimiento, estandarización, flexibilidad
- **Precio:** 2.219 €
- *www.coolmod.com*

Basado en una configuración de componentes seleccionados por Coolmod, pese a no contar con un diseño exclusivo, este compacto es realmente único por integrar una placa base con chipset X99 con socket LGA2011-3 y procesador i7-5820K de seis núcleos. El resto de componentes tampoco se queda atrás, incluyendo gráfica GTX980Ti, discos SSD M.2 + HDD de 1TB y una fuente de 780 W. Coolmod permite, además, seleccionar distintas variantes del chasis NZXT Manta que, por su parte, ofrece una notable flexibilidad para ampliaciones.



ASUS ROG G20

PRODUCTO DESTACADO

- **Dimensiones:** 104x340x358 mm
- **CPU:** Intel Core i5-6400
- **Memoria :** 8 GB DDR4
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 950 2GB
- **Ventajas:** Diseño exclusivo y buen precio
- **Precio:** 879 €
- *www.asus.com*

Asus fue una de las primeras compañías en lanzar compactos de diseño exclusivo y el G20 es uno de los equipos que abrieron el camino con un volumen de sólo 12,5 litros. El futurista diseño exterior se ha mantenido, aunque las distintas variantes disponibles en la actualidad, han ido actualizando los componentes. Concretamente el ROG G20 CB contemplado aquí, integra un procesador Intel Core de 6ª Generación. También incorpora diversas funciones gaming típicas de la serie ROG de Asus. Sin embargo, el rendimiento resulta un tanto justo ante los requisitos de los juegos más exigentes.

IBUYPOWER REVOLT 2

- **Formato:** Mini-ITX
- **CPU:** Intel Core de 6ª Generación
- **Memoria :** Desde 8 GB DDR4 2400 MHz
- **Chipset:** Intel Z170
- **GPU:** Geforce GTX 960 2GB (ampliable)
- **Ventajas:** Precio y diseño exclusivo
- **Precio:** A partir de 869 €
- *ibuypower.com*

El diseño del Revolt 2 es uno de los más exóticos y avanzados en el panorama de equipos gaming compactos, muy diferente al primer Revolt que, sin embargo, fue uno de los compactos gaming más premiados en su día. El fabricante norteamericano iBUYPOWER ha diseñado su sucesor pensando especialmente en los requisitos de los equipos de eSports que patrocina, empleando un chasis de diseño exclusivo. Integra una placa base chipset Z170i, iluminación RGB, disco SSD y refrigeración líquida. En Europa, sólo puede adquirirse a través de la filial alemana de la compañía.



los fabricantes han dado con un filón para diferenciarse de la competencia, no sin afrontar importantes desafíos, eso sí. Solamente la tecnología actual hace posible integrar componentes de última generación y alto rendimiento en un formato muy reducido. Si puede hacerse, ¿cómo no hacerlo? La reducción del consumo y de los requisitos de refrigeración de los procesadores han hecho posible que los ordenadores actuales se calienten menos y necesiten menos energía. La eficiencia es el factor clave en el desarrollo de diseños reducidos y, de hecho, los PC compactos son más eficientes.

Un gran potencial

Puede que la miniaturización tenga un límite, pero aún lejano. Además, paradójicamente, las tecnologías y los diseños con los que cada fabricante pretende aportar un rasgo distintivo abren un camino hacia la popularización y estandarización... ¿Porqué no pensar en la "democratización" de funciones y tecnologías que, hoy por hoy, están reservadas de los diseños más exclusivos? En todo caso, será interesante ver la evolución del gaming compacto. **S.T.M**

> "Los sistemas de refrigeración establecen los límites actuales del gaming compacto"

EL MANDO DEFINITIVO PARA LA SIMULACIÓN MÁS FUTURISTA

SAITEK X-56 RHINO H.O.T.A.S. AVANCED FLIGHT CONTROL SYSTEM

Producto: Conjunto de mandos de pilotaje **Precio:** 269,99 €
Más información: Mad Catz **Web:** *ww.saitek.com*

Una de las ventajas del PC es la de poder disfrutar de los periféricos más sofisticados con juegos capaces de exprimir todo su potencial. El Conjunto Saitek X-56 Rhino es un claro ejemplo, un sistema H.O.T.A.S. con los **últimos avances** que contempla las actuales **tendencias** en el ámbito de la simulación. Si conocías el X-55 Rhino quizá pienses que este nuevo conjunto es una actualización no muy diferente del aquel, pero no... El nuevo Saitek X-56 está especialmente orientado –sin excluir otros– a los simuladores de **combate espacial**, incluso con sistemas de **Realidad Virtual**. Para ello, incorpora dos sticks que nos brindan total **libertad de movimiento** en 6 grados. También añade iluminación RGB. ¡Es una pasada!

INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

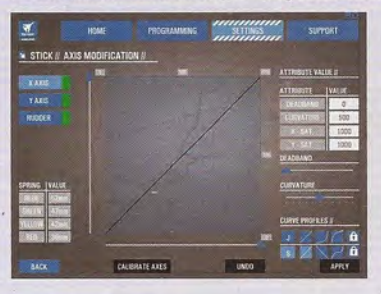
- **Periférico:** Mando H.O.T.A.S. (Hands on throttle and stick). Palanca o joystick + mando de aceleración doble.
- **Ejes de giro:** 3 (alabeo, cabeceo, guiñada)
- **Ejes de movimiento:** 3 (desplazamiento lateral, desplazamiento vertical y aceleración)
- **Mandos analógicos:** 4 (en joystick + stick, y acelerador + stick).
- **Retroiluminación:** LED RGB (16 millones de colores) programable.
- **Resolución de respuesta analógica:** 16 bit
- **Resistencia:** Ajustable en joystick con 5 niveles (muelles 4-Spring F.E.E.L.). Ajuste de fricción y bloqueo para el doble acelerador.
- **Controles programables:** Mediante software (231 controles en total)
- **Requisitos:** Sistema Operativo Windows y 2 puertos USB 2.0.
- **Juegos con perfiles predefinidos:** Más de 20 (incluyendo «Elite: Dangerous», «Star Citizen», «Flight Simulator X», «DCS/Lock On», «Take On», «Rise of Flight», «ArmA 3», «World of Warplanes», «War Thunder» y «Falcon BMS»)
- **Optimización para VR:** Sí, mediante controles diferenciados por el tacto.
- **Acabado:** Plástico, goma y metal de calidad.
- **Inspiración:** Futurista, basado en los simuladores de combate espacial.

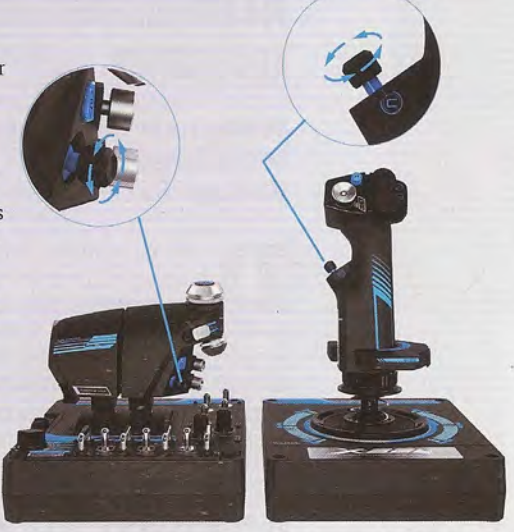


PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

CONFIGURACIÓN

Como entusiasta de la simulación, si has tenido ocasión de jugar a «Elite: Dangerous», por ejemplo, te habrás dado cuenta que configurar todos los controles y funciones de la nave te puede llevar un buen rato. El software de configuración del Saitek X-56 te facilita la tarea permitiéndote establecer de un modo visual e intuitivo la repuesta de, al menos, 231 funciones distintas. Además, el mencionado juego -entre otros muchos- ofrece soporte específico para este mando HOTAS. Todo queda en su sitio y funciona sin interferir con el ratón y el teclado.





Los nuevos sticks amplían a 6 los grados de libertad de movimiento. Resultan idóneos para manejar naves capaces de desplazarse en cualquier eje en el espacio.

MANDO DE ACELERACIÓN

Tras un primer vistazo puede que pienses que no vas a necesitar la gran cantidad de controles que nos brinda el mando acelerador. Sin embargo, cuando te haces con los simuladores más complejos, es de agradecer que puedas asignar un interruptor, una rueda o un pulsador a cada cosa. No sobra nada. La dualidad de los aceleradores gemelos puede emplearse para designar la aceleración hacia atrás o para controlar la aceleración independiente de varios motores. La iluminación RGB, por su parte, contribuye a la sensación de realismo.



PALANCA DE VUELO

Los simuladores de combate espacial han resultado encajar muy bien con los sistemas de Realidad Virtual y este mando es perfecto para ello. ¿De qué modo? Aparte de la amplitud de controles, Saitek ha puesto un cuidado especial en el diseño de los controles del X-56, de modo que puedan distinguirse fácilmente al tacto, incluso si no puedes verlos -por tener los ojos ocupados con un visor de RV-. Por supuesto, cuesta acostumbrarse pero acaba siendo de gran ayuda.



NUESTRA OPINIÓN

Orientado a los simuladores y, más concretamente, a los de combate espacial, resulta un periférico poco versátil, específico para una minoría. Los entusiastas, eso sí, disfrutarán de un fenomenal acabado, con un diseño bien resuelto que permite acostumbrarse al mando fácilmente, pese a la complejidad propia de su concepción.



VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

TECNOGAMING

ACOMÓDATE EN LA CABINA



Tras el éxito de los anteriores asientos de las series DR100 y DR200, Dirft lanza la nueva serie DR300 con un lujoso acabado deportivo en 8 variantes de distinto color. Incorporan distintos ajustes para que el pilotaje en juegos de carreras se amolde a nuestras preferencias. Están disponibles por 229,99 €.

www.driftgaming.eu



EL TIMÓN BAJO CONTROL

¿Eres un fanático de los simuladores? Si buscas el complemento perfecto para un mando H.O.T.A.S. ahora cuentas con los TFRP Rudder Pedals de Thrustmaster, que incorporan la precisión del sistema SMART del fabricante. El mejor modo de controlar la guiñada de tu caza. Su precio, 99,99 €.

www.thrustmaster.com



UN PORTÁTIL SIN CONCESIONES

De cara al ámbito del gaming, la compañía Acer apuesta por concentrarse en modelos con las máximas prestaciones, y el Predator 17 X será el portátil emblemático de la nueva gama. Vendrá equipado con CPU de Intel Core de 6ª Generación, GPU GTX 980, discos SSD y tecnología G-SYNC.

www.acer.es



SONIDO 3D Y SIN CABLES

Razer amplía su línea de periféricos gaming con el nuevo headset gaming ManO'War, que se caracteriza por emplear tecnología inalámbrica e iluminación LED RGB Chroma. Ofrecen sonido 7.1 virtual, con una autonomía de hasta 20 horas y un alcance de 12 metros. Su precio es de 199,99 €.

www.razerzone.com



ALTA RESOLUCIÓN ESTABLE

AOC AG271QX

Producto: Monitor gaming **Precio:** 599 €
Más información: AOC
Web: *aoc-europe.com/es/*

Desde hace algún tiempo, la firma AOC, especializada en la fabricación de monitores de altas prestaciones, ha irrumpido en los videojuegos. Ahora, ha presentado la **nueva línea gaming AGON** y su primer modelo, el AG271QX que consta de un panel TN de 27 pulgadas con **resolución QuadHD** (2560x1440). Este monitor ofrece un tiempo de respuesta de 1 milisegundo, una tasa de refresco de **144 Hz** y la tecnología anti-fragmentación **Adaptative-Sync** junto a AMD Free-Sync.

INTERÉS

¡ESCUCHA A LOS DEMONIOS!

THRUSTMASTER Y350X DOOM EDITION

Producto: Headset gaming **Precio:** 149,99 €
Más información: Thrustmaster **Web:** *thrustmaster.com*

El *remake* del clásico de id software «Doom», llega acompañado de un headset idóneo para adentrarse en el infierno marciano del juego sin temor a ser sorprendido por un demonio por la espalda. Así es el **sonido 7.1 virtual** del Y350X de Thrustmaster en su edición Doom, con un cuidado **diseño y decoración** propia del entorno del juego.

INTERÉS



SOPORTE GAMING ILUMINADO

NOX HUMMER MC

Producto: Chasis ATX **Precio:** 49,90 €
Más información: Nox **Web:** *www.nox-extreme.com*

No tienes que realizar una gran inversión para disponer de un versátil chasis de PC, apto para un sistema gaming que cuenta con el lujo de una iluminación **LED adaptable en 7 colores**. La Hummer MC de Nox es muy asequible y con su **formato semitorre** ofrece un buen surtido de bahías de 3.5 y 2,5", 7 slots, además de espacio para gráficas de tamaño completo y para varios ventiladores.

INTERÉS



GRAN AUDIO SIN REQUISITOS

CREATIVE SOUND BLASTERX G1

Producto: Tarjeta de sonido externa **Precio:** 49,99 €
Más información: Creative **Web:** *es.creative.com*



La pequeña tarjeta de sonido externa de nueva generación de Creative encierra una avanzada tecnología, pese a su mínimo tamaño, gran portabilidad y **amplia compatibilidad** (PC, Mac, PS4). La nueva Sound BlasterX G1 ofrece un **sonido HD 7.1 de gran calidad** (24 bits / 96 kHz), perfecta para auriculares, e integra las tecnologías de ecualización X-Plus y BlasterX Acoustic Engine Pro.

INTERÉS

EL SONIDO MÁS PRIVADO

CREATIVE AURVANA ANC

Producto: Auriculares **Precio:** 129,99 €
Más información: Creative **Web:** *es.creative.com*



Los nuevos auriculares inalámbricos Aurvana ANC están pensados para los que quieran disfrutar al máximo de la **música aislándose de todo**. Cuentan con un eficaz **sistema de cancelación de ruido**, capaz de eliminar hasta un 87% del sonido exterior pero, eso sí, opcionalmente, gracias a un interruptor. Ofrecen buen sonido, tienen una autonomía de hasta **40 horas** y son muy ligeros.

INTERÉS

JUEGOS CON LUZ INTERIOR
MSI Z170A GAMING PRO CARBON

Producto: Placa base gaming ATX **Precio:** 159 €
Más información: MSI **Web:** *es.msi.com*

El hardware gaming requiere mucho más que lucecitas, pero parece que la **iluminación RGB** se ha hecho imprescindible. En las placas Carbon lo cierto es que luce fenomenal, pero el equipamiento es, sin embargo, lo más distintivo de esta serie de MSI. El modelo basado en el **chipset Z170** dispone de un VRM de 8+2 fases, soporte RAM DDR4 en 4 canales, conectores **Turbo M.2**, SATA Express y USB 3.1.
INTERÉS



DISEÑO AMBIDIESTRO Y ALTA PRECISIÓN
OZONE NEON 3K

Producto: Ratón gaming **Precio:** 34,90 €
Más información: Ozone **Web:** *www.ozonegaming.com/es/*



El Neon 3K es un ratón que podemos recomendar a todo el mundo gracias a su **diseño simétrico**. Está equipado con un sensor óptico Pixart 3320 capaz de alcanzar los 3500 ppp, percibiendo aceleraciones de hasta 20G. Sus 8 pulsadores OMROM aseguran una **gran durabilidad** y su memoria permite almacenar hasta **5 perfiles**. La iluminación puede ajustarse en 6 colores.
INTERÉS

ALMACENAMIENTO ECONÓMICO
AMD RADEON SERIE R3

Producto: Discos SSD **Precio:** 36 € (120 GB), 62€ (240 GB) y 119 € (480 GB)
Más información: AMD **Web:** *www.amd.com*

Un PC actual no puede prescindir de las prestaciones del almacenamiento en **discos de estado sólido** para disfrutar de los juegos adecuadamente. Así que es bueno poder disponer de una oferta asequible, especialmente si ofrece las garantías de una marca como AMD. Los nuevos SSD R3 alcanzan velocidades de **lectura de 520 MB/s** y están disponibles con distintas capacidades.
INTERÉS



TECNOTREND

UNA BESTIA SOBRE LA MESA

Presentado como uno de los equipos más espectaculares en CES **el ASUS ROG GT51 CA** espera colocarse en la cumbre del gaming de sobremesa. Ha sido premiado como **mejor diseño del iF Award Design** y aunque todavía no se ha fijado fecha para su comercialización, se han detallado las claves de su equipamiento, incluyendo un sistema de doble GPU.
rog.asus.com/es/





UN ROUTER WIFI INTELIGENTE

El futurista diseño del nuevo router **AC1900 Exo Wi-Fi** de la firma D-Link está acorde con sus avanzadas características. Con una tecnología de doble banda y el estándar AC, emplea antenas que cuentan con **amplificadores de potencia**, siendo capaz de tasas de trasferencia de hasta 1600 Mbps.
www.dlink.com/es/es



ESCRITORIO GAMING INTEGRAL

El nuevo Razer Turret no es el primer periférico que **combina ratón y teclado** que verás, pero sí el único **inalámbrico por Bluetooth** hasta la fecha. Dentro del exotismo de su concepción, la idea tiene mucho sentido si cambias usualmente el lugar en el que juegas. Su precio es de 189,99 €.
www.razerzone.es



VIDEOJUEGOS EN PROYECCIÓN

Mientras la mayoría seguimos dándole vueltas pensando en un monitor 4K, los más radicales encontrarán en el **Predator Z850 de Acer** el sistema de visualización definitivo. Se trata de un proyector capaz proporcionar **imágenes gigantescas** con resolución de 1920x720 **en una distancia mínima.**
www.acer.es

COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
ANTEC GAMERS GX200
Precio: 38,95 €



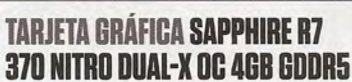
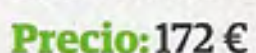
PLACA BASE
GIGABYTE GA-990FXA-UD3 REV 4.0
Precio: 141 €



PROCESADOR
AMD FX-8370 4.0 GHZ
Precio: 194 €



RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB
Precio: 72 €

TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5
Precio: 172 €



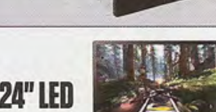
TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DG 5.1
Precio: 27 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 48 €



UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 14 €



MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-PZ 24" LED
Precio: 149 €



ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €



TECLADO
OZONE BLADE
Precio: 49 €



RATÓN
OZONE NEON
Precio: 39,90 €




PERIFÉRICOS EXTRA

MAYFLASH FIGHSTICK F300
Precio: 45 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS
Precio: 242 €
Más información: Dell
Web: *www.dell.es*

Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-6600K
Precio: 256 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Los nuevos chips de 14 nm llegan con un rendimiento formidable. ¡Es hora de dar el salto a la sexta generación!



TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 960 GAMING 4GB GDDR5
Precio: 240 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*

Con un precio bastante razonable, los 4 GB de esta variante garantizan fluidez con cualquier juego actual.



RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 108 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 55 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: Creative

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.




PERIFÉRICOS EXTRA

STEAM CONTROLLER
Precio: 59,95 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.



PARA TU PC

actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASUS Z170 PRO GAMING

Precio: 147 €
Más información: Asus
Web: *www.asus.com/es*

Con el socket 1151 para los nuevos chips Skylake, esta placa de Asus es una de las mejores opciones gaming.



CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5

Precio: 109,90 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z

Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.



DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3

Precio: 105 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016

Precio: 129 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.



RATÓN

RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI

Precio: 89,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER TMX FORCE FEEDBACK

Precio: 199,99 €
Más información: Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*

El nuevo TMX consta de un diseño robusto y deportivo, compatible con Xbox y PC.



TU PC A LA ÚLTIMA



CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 475 €

PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 510 €

PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1.128 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 515 €

TARJETA GRÁFICA
ASUS GEFORCE GTX TITAN X 12GB
Precio: 1.119 €

TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 200 €

DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 269 €

UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 149 €

MONITOR
ASUS PG348Q 34" WLED UWQHD
Precio: 1.299 €

ALTAVOCES
RAZER LEVIATHAN SOUNDBAR 5.1
Precio: 214 €

TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €

RATÓN
MADCATZ R.A.T. PRO X ULTIMATE
Precio: 164 €



PERIFÉRICOS EXTRA

SISTEMA STEAM VR HTC VIVE
Precio: 973 €

MICROSOFT XBOX ONE ELITE CONTROLLER
Precio: 149,99 €

SAITEK X-56 RHINO H.O.T.A.S.
Precio: 269,99 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN970 PLUS

Precio: 949 € **Disponible:** *www.alternate.es*

La Steam Machine de Zotac que recomendábamos anteriormente está basada en la tecnología de este equipo, en el que puedes instalar el sistema operativo que prefieras. Destaca su GPU y su SSD de 120 GB.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-5200U 2200MHz
- **RAM:** 8 GB RAM
- **GPU:** GTX 960
- **Disco duro:** 120GB M.2 SSD

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG G20CB SP003T

Precio: 1.015 € **Disponible:** *www.rakuten.es*

La versión más actual del G20, viene equipada con un procesador y GPU de última generación, sistema operativo Windows 10 y un rendimiento optimizado, pero diseño es su punto más fuerte y distintivo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 950 2 GB GDDR5
- **Disco duro:** 1 TB SATA 3

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI GAMING 24GE 2QE

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

Con un soberbio diseño actualizado y un nivel de equipamiento envidiable, este todo-en-uno de 23,6" de MSI representa la opción más equilibrada de la gama. También existen variantes por menos de 1.500 €.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX960M 2 GB
- **Disco duro:** HDD 2TB + SSD de 256 GB mSATA

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI VORTEX G65 6QF

Precio: 3.999 € **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el pequeño e innovador Vortex. Pese a su tamaño, integra los componentes más poderosos, incluyendo una doble gráfica en SLI.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 32 GB
- **GPU:** 2 x GeForce GTX 980 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 256 GB (2 x 128 Super Raid)

INTERÉS:

EQUIPOS COMPACTOS

ILIFE NX100.25

Precio: 999 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

Basado en el chasis gaming Nightblade MI-017EU de MSI con una placa base B85, este equipo reúne un magnífico equipamiento para ofrecer un rendimiento óptimo, incluso con los juegos actuales más exigentes.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-4460S
- **RAM:** 8 GB DDR3 a 1600 MHz
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 960 2 GB
- **Disco duro:** 1 TB SATA 3

INTERÉS:

COOLPC NVIDIA QUALITY

Precio: 1.029 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Un diseño compacto dentro de los estándares convencionales, con un vistoso chasis y un nivel de equipación sorprendentemente elevado. Sin duda, es uno de los compactos mejor equilibrados.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4790K
- **RAM:** 8 GB (2 x 4 GB) DDR3 1866 MHz
- **GPU:** GeForce GTX 970 OC 4GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB SATA 3

INTERÉS:

ALTERNATE FURY-X GC EDITION W10-64

Precio: 1.749 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Esta configuración de Alternate es una de las pocas que cuenta con la formidable gráfica de AMD, Fury, acompañada de un nivel de equipamiento a la altura. Aun así, el precio no es de los más ajustados.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB DDR3
- **GPU:** AMD Radeon R9 Fury
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 120 GB

INTERÉS:

COOLPC GAMER XIII MINI

Precio: 2.219 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Difícilmente cabe más en un formato compacto. El Gamer XIII Mini, basado en un chipset Intel X99, es un sensacional PC para jugar. Su precio, pese a ser elevado, se justifica por su soberbio equipamiento.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-5820K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 980 Ti
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 120 GB

INTERÉS:

TODAS LAS CATEGORÍAS

para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

ILIFE NX250.45

Precio: 899 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

Basada en el delgado chasis Raven de Silverstone, puedes considerar este equipo como un PC a medio camino entre el formato compacto y el de sobremesa, que cuenta con una equipación gráfica formidable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-4460
- **RAM:** 8 GB DDR3 1600 MHz
- **GPU:** Gigabyte GeForce GTX 970 G1 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD SanDisk Ultra II 240 GB SATA 3

INTERÉS:

ILIFE ELITE SAMURAI IX

Precio: 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

El sobrio diseño del chasis Cooler Master 5 Pro, versátil y repleto de posibilidades esconde un hardware que pide a gritos los videojuegos más exigentes para hacerlos volar. ¡Apuesta segura!



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700
- **RAM:** 16 GB (2 x 8 GB) DDR4 2666 MHz
- **GPU:** Gigabyte GeForce GTX 970 G1 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD Samsung EVO 250 GB SATA 6

INTERÉS:

PCCOM BATTLEBOX VR NVIDIA

Precio: 1.969 € **Disponible:** *pccomponentes.com*

¿Quieres asegurarte un equipo que cumpla con los altos requisitos de rendimiento de la Realidad Virtual? Con el Battlebox VR de PC Componentes acertarás. El chasis NZXT Noctis 450 le va como anillo al dedo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 980Ti 6GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 500 GB SATA 3

INTERÉS:

COOLPC NVIDIA GAMERS V

Precio: 2.231 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Dentro de la nueva línea de equipos CoolPC Nvidia, el Gamers V viene a ser el tope de gama razonable, que dentro de un exclusivo chasis Corsair Spec Alpha GTX integra dos poderosas gráficas en modo SLI.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16GB DDR4 (2x 8GB)
- **GPU:** 2x Asus GeForce GTX 980Ti Strix 6GB
- **Discos:** 256GB M.2 SSD + 2TB SSD

INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS G551JX-DM218H

Precio: 969 € **Disponible:** *www.asus.es*

Asequible, poderoso y con un delgado y sobrio diseño, el G551JX de Asus es un portátil de 15,6" capaz de ejecutar con fluidez cualquier juego actual. Integra una unidad óptica DVD 8X supermulti y conectividad WiFi AC.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 8GB
- **GPU:** Nvidia GTX950M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GE62 6QD-269XES HEROES EDITION

Precio: 1.299 € **Disponible:** *es.msi.com*

La última serie de portátiles gaming de MSI ha incorporado algunas ediciones como ésta, decoradas espectacularmente con el MOBA de Blizzard «Heroes of the Storm». Por supuesto, los componentes son de primera.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX960M
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX970M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

ACER PREDATOR G9-791 (76CD) 17,3"

Precio: 2.699 € **Disponible:** *www.acer.com*

La renovación de la línea de portátiles gaming de Acer nos trae este formidable equipo que cuenta con lo último en componentes, destacando su pantalla IPS y su sistema de sonido Predator Surround 4.2.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 32GB RAM DDR4 SDRAM
- **GPU:** GTX 980M 4GB
- **Disco duro:** 1TB + 128 SSD

INTERÉS:

micromanía te regala

DEATH TO SPIES ANTHOLOGY

¡Vive la Segunda Guerra Mundial a lo grande combatiendo a los nazis con estos dos juegazos de estrategia y táctica, en un pack valorado en 10 euros!

El nombre SMERSH puede que no te suene, y es que el servicio secreto más misterioso de la Segunda Guerra Mundial –un acrónimo ruso qe significa "Muerte a los Espías"– se encargó de llevar a cabo algunas de las misiones más peligrosas tras las líneas enemigas durante el conflicto. ¡Y ahora podrás vivirlas en primera persona gracias a este sensacional pack de juegos de estrategia! «Death to Spies Anthology» incluye el juego original y su continuación, «Moment of Truth», para que disfrutes a lo grande con misiones de infiltración, espionaje, sabotaje, robo, eliminación y todo lo que sea necesario para vencer en la guerra.

Libertad ante todo

«Death to Spies Anthology» te permite, en sus dos juegos, completar las distintas misiones a las que te enfrentarás como miembro del SMERSH, con total libertad. Elige el camino, las herramientas, las armas, disfrázate, fuerza cerraduras, coloca trampas y mucho más. Tendrás vehículos a tu disposición para entrar en ciertas zonas en las que podrás robar documentos o fotografiar enclaves secretos. Y, una vez cumplidos tus objetivos, huye del lugar.

En la piel de Strogov

Conviértete en el agente Alexander Strogov, capitán del SMERSH, y lleva a cabo las misiones más peligrosas durante los emcionantes desafíos de ambas entregas de «Death to Spies». Tienes en tus manos dos juegazos de acción táctica y estrategia con un nivel de rejugabilidad enorme. Si quieres saber cómo se libró la guerra secreta durante el conflicto, no te puedes perder este pack. ¡Disfruta del espionaje a lo grande!

“Conviértete en miembro del SMERSH y acaba con los planes secretos de los nazis”



Un buen disfraz y no te reconoce nadie. Y si además te camuflas como conductor de motocicletas, lo mismo hasta consigues montar a algún oficial...





Infíltrate, espía, sabotea, elimina... Como miembro del SMERSH soviético llevarás a cabo las misiones más peligrosas tras las líneas enemigas.



En la segunda parte, «Moment of Truth», notarás una mejora importante en el apartado visual. De todos modos, lo importante, el diseño de las misiones y de la acción, es sobresaliente tanto en el juego original como en su continuación.

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Death to Spies Anthology» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

Introduce la clave obtenida en tu revista **Micromania**

Introduce también **tu email** para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive

¡Hazte con tu clave!

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 2 GHz **RAM:** 1 GB **Tarjeta 3D:** 128 MB (GeForce 6600, Radeon X700 o superior) **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR | CREAR MI CUENTA FX

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya tienes activa tu copia de «Death to Spies Anthology». Compruébalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Death to Spies Anthology» para acceder a tu área e instalarlo.

Death to Spies Anthology

INSTALAR

3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.

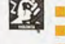


DOOM

¡El rey ha vuelto! ¡Larga vida al rey de los shooters!



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
18 **Género:** Acción **Idioma:** Español (textos y voces) **Estudio/compañía:** id Software / Bethesda Softworks  **Distribuidor:** Koch Media **Nº de DVDs:** 3 **PVP rec:** 59,99 € **Lanzamiento:** Ya disponible  **WEB:** *www.doom.com/es-es* Poca información y muy básica	**Misiones:** 10 (campaña) **Tipos de armas:** 8 (más sierra, BFG y granadas) **Tipos de demonio:** 18 **Mejoras:** Traje de pretor (cinco áreas), armas (dos disparos alternativos, mejorables) **Multijugador:** Sí (6 modos, equipos 6v6)	**CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i5 2400, AMD FX 83200 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 55 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 670, Radeon HD 7870 **Conexión:** ADSL (activación Steam, SnapMap, multijugador) **Especial:** Windows 7/8/10 64 bit	**CPU:** Core i7 **RAM:** 16 GB **Espacio en disco:** 60 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** Fibra Óptica



Los nidos demoníacos auguran un combate brutal. Debes destrozarlos para superar ciertos niveles. Y hay muchos...



¿Dónde estaba esa puerta amarilla?... Consultar el mapa de vez en cuando te puede venir muy bien, si te has despistado.



¡Supera las pruebas rúnicas! «Doom» está plagado de desafíos. Las pruebas rúnicas pueden darte recompensas geniales.



¡El Infierno se ha desatado en tu PC! «Doom» ha vuelto para coronarse nuevo rey del "shooter". El juego de id Software es brutal y una obra maestra del diseño de mapas, acción y jugabilidad.



¡Vete al Infierno, marine! Sí, hay que ir al Infierno. Y volver a Marte. Y volver al Infierno. No se acaba con las hordas demoníacas así como así. Ni con los Mancubus como éste. ¡Vaya bichardos!

Todos lo esperábamos. ¡Oh, cómo lo esperábamos! «Doom» ha vuelto, y con él, id Software ha demostrado porqué su leyenda sigue viva. No sólo estamos ante un juego a la altura del mito, sino que el estudio texano ha reavivado su leyenda –ya sin los míticos nombres propios que lo convirtieron en tal– con un juego que da una lección magistral sobre lo que es un shooter y cómo adaptarlo a los nuevos tiempos.

«Doom» es brutal, intenso, vertiginoso, frenético y apasionante. Te deja con la boca abierta a cada nuevo combate, a cada nuevo nivel, a cada nuevo, enemigo, arma y secreto. Te deja sin aliento, con temblores resultantes de la adrenalina derrochada tras cada encuentro con una nueva horda de demonios y con un aturdimiento sensorial brutal, obra de la apabullante banda sonora, el circo de disparos, miembros y explosiones, y el magistral diseño que muestra en todos los pilares de su diseño: armas, enemigos, escenarios, mejoras... Es el maldito rey de los shooters. ¡Y ha vuelto!

> "id revive el juego que inventó el shooter moderno y corona de nuevo a «Doom» como el rey"

La acción más intensa de tu vida

Vale, vamos a dejarlo claro desde el principio. «Doom» no es un juego para todos. Es tan exagerado, tan brutal, tan salvaje, que no es apto ni siquiera para muchos fans de la acción. Sí, es así de radical.

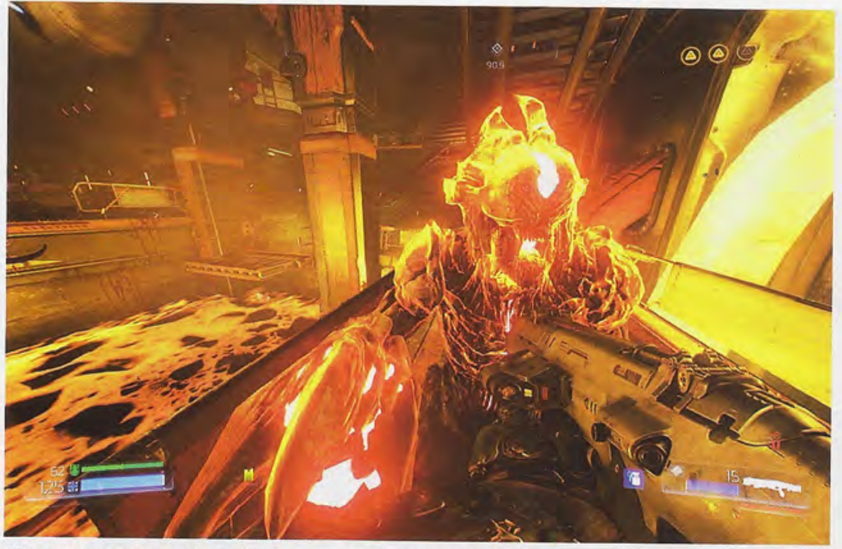
Reinterpretar un clásico –por no decir una leyenda– sólo lo podía hacer, por una simple cuestión de respeto –además de licencias y legalidad–, el propio id Software, pero la verdad es que no imaginábamos que, tras el accidentado desarrollo con varios proyectos tirados a la basura, «Doom» iba a ser tan... ¡genial!

La trama es básica. Tanto como en el original: los demonios han invadido nuestra dimensión a través de un portal en Marte. La UAC –Union Aerospace Corporation– es la responsable del desastre, al intentar dominar la energía proce-

YA ESTUVIMOS ALLÍ. ¡ID LO SABE!



Aunque en sus inicios «Doom» iba a ser una continuación de la saga, id y Bethesda apostaron por un reinicio siguiendo la trama ya conocida: invasión demoníaca en Marte, viaje al Infierno, salvación del mundo. Peeero... el comienzo del juego narra una trama en que el estudio se ha hecho un "selfie", un autohomenaje en el que nuestro marine despierta... ¡tras haber estado ya allí! ¿Cuándo, exactamente?



Si tras disparar a un enemigo ves que se vuelve azul o amarillo es el momento de acercarse a él y ejecutarlo. A lo largo del juego se convierte en todo un arte y en un desafío en sí mismo.





El homenaje a las puertas bloqueadas del «Doom» original se encuentra en las llaves de colores a recoger. Pero el traje de pretor también tiene sus... juguetes.

¡ALUCINANTE SNAPMAP!

El editor de mapas incluido en el juego, SnapMap, es una aplicación que intenta acercar a todos los usuarios la experiencia de diseñar su propio «Doom». ¡Y es flipante!



Aunque está diseñado en base a módulos prediseñados, para que se pueda usar sin conocimientos de programación, el potencial creativo es inmenso.



Apenas un par de días tras el lanzamiento de «Doom», la red ya estaba llena de mapas de usuarios. Por cierto, has de estar conectado para poder usarlo...



No, la sierra mecánica no es un arma estándar, pero cuando la pillas... No está presente en el arsenal del marine como un arma más, sólo aparece en determinados lugares. ¡Pero es una gozada!

dente del Infierno. Bueno, cómo sabían esto es... en fin... Vaya, al final resulta que la trama no es tan simple, porque «Doom» no lo dice explícitamente, pero va desgranando una historia en la que el protagonista revive tras, lo que se intuye, un regreso de una anterior incursión al Infierno. ¿Cuándo? Eso ya lo verás, amigo.

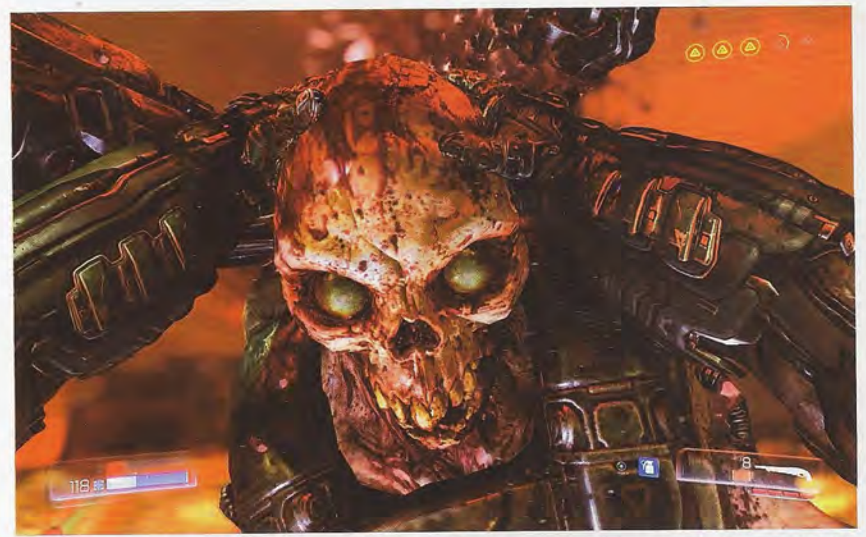
A partir de esa resurrección, «Doom» no te da tregua. El forzado punto de fuga de la perspectiva subjetiva puede aturdir algo al comienzo, pero rápidamente te haces a ello. Poco a poco ves que contribuye a esa sensación de vértigo que id ha imprimido al juego. La velocidad de la acción es... perfecta. Pero «Doom» se aleja de su inmediato predecesor, como juego de terror, para acercarse a sus orígenes: intensidad, velocidad, brutalidad, gore... Y, por cierto, es el diseño de acción más alucinante en un shooter que hemos visto en muchísimo tiempo. Además de... sí, perfecto.

> **“El diseño es brillante, la acción, vertiginosa. «Doom» es una auténtica obra maestra”**

Secretos y mejoras

Y es que «Doom» no es sólo disparar a toda mecha y notar cómo la adrenalina inunda tu cuerpo. Pero eso también. «Doom» apuesta por combinar momentos de pausa con combates brutales de una intensidad extrema, acentuada por la alucinante y perfectamente sincronizada banda sonora. Rock duro, salvaje, que potencia la acción y te deja con 180 pulsaciones por minuto tras acabar con la horda de demonios y alcanzar el siguiente punto de control, mientras un coro celestial ayuda a relajarte.

«Doom» es mucho más, por sus múltiples detalles de perfección en el diseño de jugabilidad. Por ocultar múltiples secretos –marca de la casa– en cada nivel. Por incluir diseños del «Doom» ori-



¡Este Revenant va a conocer el dolor! Las ejecuciones, los "glory kills", no son únicamente fuente de diversión por su brutalidad, sino que nos proporcionan items de salud y recarga. ¡Una maravilla!



¿De dónde ha salido.... ¡¡ESO!!? El ciberdemonio es uno de los mayores enemigos que vamos a encontrar en «Doom». es grande, brutal, sus poderes y arsenal son devastadores... ¡Es una bestia!

ginal en cada nivel. Por las múltiples mejoras que admiten las armas, el traje del protagonista y las habilidades desbloqueadas a través de los desafíos de las pruebas rúnicas. Por un multijugador que nadie se esperaba y combina la herencia brillante de «Quake III» con modos originales, magníficamente diseñados en que no bastan los reflejos ni la habilidad, sino el dominio de las armas y los módulos de pirateo. Por un editor de mapas que es accesible a jugadores de todos los niveles sin necesidad de tener nociones de programación.

«Doom» es, para alegría de muchos fans y decepción de muchos otros, un modelo a seguir que se aleja de la abigarrada tendencia actual de shooters donde la modernidad y las supuestas historias profundas marcan estilo. «Doom» es acción pura, y en su aparente simplicidad encierra lecciones magistrales de diseño de mapas, acción, armas y enemigos. Es el nuevo rey de la acción. **A.P.R.**

LO QUE HAY DENTRO DE «DOOM»

«Doom» es mucho más que disparar sin cesar. En id han metido tantos detalles en el diseño de acción que resulta sorprendente. Desafíos, mejoras, secretos... ¡Es increíble!



Las pruebas rúnicas no sólo son desafíos que añaden más acción a la trama. También proporcionan runas que mejoran las habilidades del personaje.



Las armas del protagonista están dotadas de dos modos de disparo alternativos que, además, se pueden potenciar para causar más daño y destrucción.



Armas, demonios y acción vertiginosa. «Doom» es pura sinergia en su diseño. Los combates son de una intensidad brutal y la velocidad es perfecta.



¡«Doom» está en «Doom»! id Software ha introducido en cada nivel de la campaña zonas secretas con el diseño del «Doom» clásico. ¿Crees poder encontrarlas todas?



El traje tiene cinco áreas que pueden ser mejoradas con las llaves de pretor encontradas en los cadáveres de los guardias de elite, y tres para potenciar con células argent.

LA REFERENCIA



DARK SOULS 3

Aunque el diseño es muy diferente, su ambientación sobrenatural y los enormes enemigos son puntos en común con el juego de id.

ALTERNATIVAS

BATTLEBORN	
Nota: 76	**MM 255**
SUPERHOT	
Nota: 82	**MM 254**

NUESTRA OPINIÓN

Viaja a Marte, entra en el Infierno y acaba con los demonios. Vive la acción más frenética en el traje de un marine espacial que ha de acabar con la invasión demoníaca. Un juego para chorrear adrenalina.

LO QUE NOS GUSTA

- El diseño de los combates, la intensidad de la acción, la velocidad frenética. ¡Es el shooter en estado puro!
- Los diseños de armas, enemigos y escenarios son magistrales. Los mapas son modélicos en el género.
- La dirección artística es para caerse de espaldas.
- Las mejoras de armas, traje y habilidades. ¡Brutales!
- Los numerosísimos secretos ocultos. ¡Vieja escuela!
- El multijugador y el editor son divertidísimos.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Algo elevado en sus requisitos y un par de bugs extraños que nos han bloqueado en algún nivel.

VALORACIÓN POR APARTADOS

- GRÁFICOS
- SONIDO
- JUGABILIDAD
- DIVERSIÓN
- CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

id Software ha creado una obra maestra del diseño de acción en shooters. Velocidad, intensidad, brutalidad... ¡A-lu-ci-nan-te!

LA NOTA **94**

MODO MULTIJUGADOR

Aunque la sombra de «Quake III» es alargada, los detalles del diseño y la originalidad de algunos modos son magníficos.

LA NOTA **86**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 82

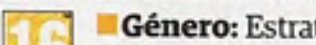
METACRITIC MEDIOS LA NOTA 84

JUEGO RECOMENDADO micromanía

TOTAL WAR WARHAMMER

¡Larga vida a la estrategia fantástica!

INFOMANÍA



FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
16 **Género:** Estrategia **Idioma:** Español (textos y voces) **Estudio/compañía:** Creative Assembly/SEGA **Distribuidor:** Koch Media **Nº de DVDs:** 3 **PVP rec:** 49,95 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *warhammer.totalwar.com* Info básica, vídeos, imágenes...	**Facciones:** Cuatro (orkos, enanos, imperio y Condes Vampiro) **Campañas:** Cuatro **Batallas:** De misión, personalizada, multijugador, rápida **Multijugador:** Sí (Campaña Cooperativa y batallas)	**CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core 2 Duo a 3 GHz **RAM:** 3 GB **Espacio en disco:** 35 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTS 450, Radeon HD 5770, Intel HD 4000 **Conexión:** ADSL **Especial:** Windows 7 64 bit	**CPU:** Core i7 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 35 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx **Conexión:** ADSL



¡Luchemos en las profundides también! El mundo del juego ofrece caminos y fortalezas subterráneas que conquistar.



Elige tu Señor Legendario. Dos Señores por facción, con uno como líder de la misma, están disponibles de inicio en campaña.



¡Mejor desde arriba! El mapa táctico de batalla da una visión única, pero ojo con las elevaciones que ocultan al enemigo.



Fantasía, magia, vampiros, orkos, goblins, enanos... ¡Ya está aquí «Total War Warhammer»! Creative Assembly se sale con el que, probablemente, es el mejor juego de su saga de estrategia.



La esencia de las batallas se mantiene intacta. El uso táctico del entorno, la disposición de los escuadrones... y el uso de los poderes mágicos de las facciones que los pueden usar. ¡Es genial!

Se suele decir que querer es poder. Y Creative Assembly llevaba 15 años queriendo adaptar el universo de fantasía de Warhammer al modelo de «Total War». El camino ha sido largo, pero el esfuerzo ha merecido la pena. No, es más, todo el camino ha sido necesario para llegar a la mejor entrega de la saga, con un juego sorprendente, innovador, rompedor, absorbente y capaz de lograr la cuadratura del círculo: mantener la esencia de «Total War» en un universo ajeno. Sencillamente, una obra maestra.

De la Historia a la fantasía

»Total War Warhammer» es sólo el principio de un plan a largo plazo con el que Creative Assembly quiere lanzar más títulos ambientados en el universo de Games Workshop. Esta avanzadilla, sin embargo, ya basta para convencernos del triunfo del estudio británico y de como ambos modelos congenian a la perfección.

El salto dado del realismo histórico a la fantasía, sorprendentemente, encaja como un guante en el modelo «Total War». Y eso que estamos ante el juego con menos facciones jugables de toda la saga. Las diferencia entre ellas, además, son extremas. Y, para redondear, la incorporación de las unidades aéreas y la magia, dos elementos absolutamente ajenos al diseño habitual de los juegos de la saga, parecían levantar un muro tan difícil de superar que por mucho que confiaramos en el estudio hasta no probar el juego no podíamos poner la mano en el fuego por el resultado.

La realidad es que, como decíamos antes, «Total War Warhammer» es, ya sin tanta sorpresa, el mejor de toda la saga, con un perfecto equilibrio entre facciones –algo impresionante– y con tantas posibilidades, novedades y, al mismo tiempo, accesibilidad para jugadores de todos los niveles, que resulta alucinante. El juego perfecto para los amantes de ambos

> «Total War» entra en el mundo de la fantasía y la magia, con la mejor entrega de toda la saga

EL NUEVO MUNDO DE LA MAGIA



Aunque las unidades aéreas son uno de los apartados más novedosos del juego e inédito en la saga, es la aparición de la magia en esta entrega lo que trastoca por completo muchos de los aspectos conocidos de «Total War». Además, lo mejor es que, como en el resto, el equilibrio entre facciones no se ve afectado, pese a que alguna no posea poderes mágicos -pero sí resistencia a ella-. En definitiva, una aportación genial al diseño.



¡Nadie puede resistir el empuje de las fuerzas de Mannfred Von Carstein! El poderío de los Condes Vampiro, con su dominio de las artes oscuras de la magia, es alucinante y divertidísimo.





Todas las facciones tienen restricciones, pero también habilidades y potenciales únicos, consiguiendo un equilibrio perfecto entre todas ellas.

100% ESENCIA DE «TOTAL WAR»

Pese al cambio dado en ambientación, facciones, habilidades y unidades, con la magia presente en todo el juego, la esencia de las batallas y la gestión es la misma.



Aspectos como la diplomacia, alianzas comerciales, bélicas, etc. siguen presentes en todas las facciones -menos los orkos, que no comercian- y su gestión es similar.



Las tácticas de campo durante la batalla siguen siendo válidas, como emboscadas y uso del entorno de manera táctica. Eso sí, la magia cambia muchas cosas...



¡El mapa de campaña es alucinante! Debes vigilar, además, el discurrir de los Vientos de la Magia. Su aparición en la batalla puede impulsar de forma dramática el potencial de tu ejército y su líder.

universos, el de Warhammer y el de «Total War».

Elige tu bando

Si la magia y las unidades aéreas son la principal novedad de «Total Warhammer», no es menos cierto que no todas las facciones funcionan de igual manera con ambos apartados. En el juego hay cuatro bandos: Enanos, Imperio, Pieles Verdes y Condes Vampiro. Cada uno ofrece puntos fuertes y débiles.

Los enanos, como expertos ingenieros, poseen máquinas voladoras y artillería pesada de largo alcance. Su árbol de tecnología es enorme, tienen resistencia a la magia... pero no pueden usarla. Son, de todas las facciones, la de más fácil acceso en la campaña.

> “El equilibrio entre facciones es perfecto, pese a las restricciones de cada una”

Si nos fijamos en el Imperio veremos que es la facción más equibrada, con gran potencial para alianzas y diplomacia, pero también con muchísimos enemigos, incluso entre sus propias fronteras. Jugar con el imperio ofrece un noivel de entrada medio.

Los Pieles Verdes engloban a Orkos y Goblins, no puden establecer alianzas comerciales y están muy limitados en todas las áreas. Por contra, los goblins son fáciles de liderar –pero su moral se hunde rápidamente en combate–, forman enormes ejércitos –¡y baratos!– y la fuerza bruta -saqueos, asaltos, etc.- es su ley. A la larga es difícil ganar con ellos, pero son muy, muy divertidos de dirigir.

Y luego están los Condes Vampiro, brutales, amos de la magia negra, líderes de zombis y no muertos, extienden su corrupcón por las regiones que controlan y son la facción más radical, alucinante y divertida. Más brutal y en que la magia es vital para la victoria. Sus monstruos son alucinantes y sus Señortes Legendarios... ¡impresionantes!

Los Señores Legendarios son una de las claves del juego, con



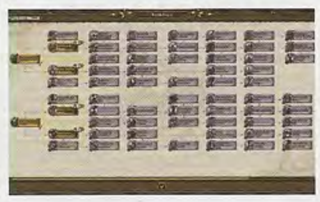
Las habilidades de los Señores legendarios serán de gran ayuda en la batalla, elijas la evolución que elijas del personaje. Todo dependerá de tu estilo de combate, pero su poder es inmenso.



Los primeros compases del juego son muy similares en todas las facciones, exigiendo la conquista de puntos y regiones estratégicos, para desarrollarlas y hacerlas fuertes frente al enemigo.

LA ENTREGA MÁS EQUILIBRADA

¿Es «Total War Warhammer» la entrega más equilibrada de toda la saga? Sí. Y pese a que las facciones no pueden ser más distintas, su gestión y desarrollo es... ¡alucinante!



Los árboles de investigación en tecnología y de desarrollo de poderes del Señor legendario son claves para la victoria. Además de únicos por facción.



El uso del mapa táctico en la batalla aporta una perspectiva global de la disposición de las unidades, contribuyendo a escoger mejor las tácticas a usar.



El desarrollo de fortalezas y asentamientos es clave para mantener el poder de las regiones. Hay que prestar atención a las estructuras y el orden público.



Los Señores legendarios y los héroes pueden mejorar sus habilidades y su equipamiento. Debes desarrollarlos para un liderazgo más efectivo.



Cada movimiento en el mapa de campaña tiene importancia. No afrontes de cara una batalla si puedes emboscar al enemigo o atacarle por el flanco.

sus poderes y equipos –y monturas– espectaculares. Y la magia que pueden dirigir, escogiendo los árboles de desarrollo disponibles, aseguran, literalmente, cientops de horas de diversión y rejugabilidad. Es alucinante.

Accesible, equilibrado, fantástico...

La magia tiene un papel preponderante en la batalla y en el mapa de campaña. Los Vientos de la Magia inundan el mapa y pueden ayudarte o perjudicarte enormemente, según la facción elegida. El equilibrio entre todas es perfecto y, por añadidura, el diseño de jugabilidad es más accesible y pulido que nunca en todas las áreas.

Aunque la versión probada no era definitiva y tenía algún bug –quizá por eso– y limitación en el multijugador, lo que hemos podido probar de todas las facciones nos deja claro que Creative Assembly ha logrado su obra maestra. Un juego imprescindible. **A.P.R.**

LA REFERENCIA



TOTAL WAR ATTILA

Aunque la esencia de jugabilidad y gestión es la misma, cambia radicalmente la ambientación, facciones y su evolución.

ALTERNATIVAS

STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

Nota: 92 **MM 249**

XCOM 2

Nota: 90 **MM 252**

NUESTRA OPINIÓN

Conquista la fantasía con la mejor estrategia. Elige tu facción, comercia, establece alianzas, combate en batallas masivas, desarrolla tus habilidades de héroe y haz de la magia la mejor herramienta.

LO QUE NOS GUSTA

- Alucinante cambio con la introducción de la magia y las unidades aéreas. ¡Las batallas son impresionantes!
- Las cuatro facciones son tan únicas en poderes y habilidades que puedes jugar y jugar durante semanas y descubrir cosas nuevas constantemente.
- El equilibrio, pese a lo diferente de las facciones, es perfecto. Las habilidades de cada una se compensan con las limitaciones propias de cada raza.
- Sigue siendo 100% «Total War». Mejor, si cabe.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Muy poca cosa. Algún bug ocasional, aunque puede deberse a haber probado una versión no definitiva.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Las 4 campañas alucinantes te enganchan durante semanas. La variedad es asombrosa y la rejugabilidad es total. ¡El mejor de la saga!

LA NOTA **95**

MODO MULTIJUGADOR

Aunque la versión que hemos probado tenía limitaciones en el multi, las batallas y la campaña ofrecen diversión a raudales.

LA NOTA **90**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA ND

METACRITIC MEDIOS LA NOTA ND

BATTLEBORN

¡Salvadores del universo, reuníos!



LA REFERENCIA



TEAM FORTRESS 2
El multijugador por equipos en el que se mira el nuevo título de Gearbox.

ALTERNATIVAS

STAR WARS BATTLEFRONT
Nota: 70 **MM 250**

RAINBOW SIX: SIEGE
Nota: 82 **MM 250**

Que la acción multijugador por equipos está de moda no es una novedad, y juegos como «Battleborn» han contribuido, desde su mismo anuncio, a convertirlo en el género en boga en la actualidad. El nuevo título de Gearbox es espectacular en lo visual, intenso en la acción, combina con acierto distintos estilos de diseño de jugabilidad –incluyendo el tan cacareado modo MOBA, pero no MOBA, de su modalidad Incursión en el versus por equipos, con retazos aquí y allá del género en todo el conjunto– y, en líneas generales, es de lo más divertido. Quizá no es del todo redondo o llegue a conseguir el sobresaliente al que parecía aspirar, pero no se puede negar el esfuerzo que ha hecho Gearbox por intentar ofrecer algo diferente.

25 héroes. 25 cabr...zos

La agresiva campaña de marketing de «Battleborn» parece definirlo como un juego con mala leche. Una acción para jugar a ritmo de rock duro y los dientes apretados. No es para tanto, en realidad. Para eso ya está «Doom», en un estilo muy diferente.

La trama del juego nos habla de 25 héroes –que la publicidad define como "cabronazos"; perdón por el exabrupto– que han de salvar el universo de la destrucción que pretenden los Varelsi, una especie malvada y oscura. Para ello,

> **“El multijugador por equipos define una experiencia única que mezcla acción y MOBA”**

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Acción multijugador
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Gearbox/2K Games
- **Distribuidor:** Take 2
- **Nº de DVDs:** 3 **PVP rec:** 49,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *battleborn.com* Información de personajes, modos, vídeos, etc.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes jugables:** 25
- **Clases de personaje:** 4
- **Facciones:** 5
- **Campaña:** 8 misiones
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** Campaña cooperativa, Multijugador versus por equipos (5v5) con tres modos: Incursión, Devastación y Fusión.

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 750, Phenom II X4 945
- **RAM:** 6 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 6870, GeForce GTX 460
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra Óptica (50 MB o superior)



Elige tu personaje y lánzate a combatir. Pero ten en cuenta que se combate en grupo. ¡Formad un equipo equilibrado!



¡Únete a los héroes que pueden salvar el universo! El combate multijugador define el último juego de Gearbox. Su estética de dibujo animado oculta un explosivo cóctel de acción y MOBA.



El prólogo de «Battleborn» nos pone en antecedentes de la trama que se desarrollará en la campaña principal.





Un buen sanador es muy apreciado en un equipo. Y si no lo lleváis, más vale que seáis diestros y eficaces en el combate...

Toda la acción se desarrolla en primer persona, excepto momentos en que la ejecución de algún golpe especial cambia la cámara por un instante a tercera persona, para mayor espectáculo.

forman grupos de cinco héroes, para luchar en una campaña cooperativa –que también puedes jugar solo– hasta acabar con el enemigo final.

La mezcla de múltiples estilos donde el componente MOBA juega un papel importante –uno de los modos multijugador, Incursión, es un MOBA en primera persona, tal cuál– hacen de «Gearbox» un juego realmente interesante. Algunos combates son muy intensos. Hay que apoyar a los compañeros si no quieres morir a las primeras de cambio –gastando las escasas vidas compartidas por el equipo que permiten reaparecer si caes en combate– y construir torretas, drones, liberar poderes –dos básicos por personaje, que puedes desarrollar en cada partida de 0 a 10, reiniciándose a la siguiente misión, más una tercera habilidad que se desbloquea al llegar al nivel 5 en la partida– y combatir con cabeza. La coordinación no debe ser perfecta, pero sí es recomendable construir un equipo equilibrado –tanques, sanador, apoyo, etc.– para avanzar, y sobre todo para tener opciones en los tres –escasos– modos multijugador que ofrece «Battleborn».

Algo más de contenido

«Battleborn» es un buen juego, pero no se puede negar la persistente sensación de que le falta algo: un sistema de progreso que no sea tan extraño, una campaña cooperativa más directa y larga, más modos multijugador, más mapas... En general, más contenido y detalles más pulidos. Está lleno de buenas ideas y las partidas son divertidas, pero es difícil que te atrape más allá de unos días. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Forma tu equipo y salva el Universo. Elige a tu héroe entre 25 personajes, únete a un equipo de 5 amigos y combate a los malvados que quieren destruirlo todo, o lucha contra otro equipo en el multi.

LO QUE NOS GUSTA

- La estética colorista que define todo el conjunto, con una estupenda dirección artística.
- La variedad y cantidad de personajes.
- El acierto de la mezcla de estilos en la acción.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La campaña jugando solo es de lo más sosa.
- El matchmaking es, por decirlo de forma suave, bastante irregular al crear los equipos en las partidas.
- El farragoso sistema de progresión y desarrollo del personaje a lo largo de la campaña cooperativa.
- El limitado contenido: 8 misiones y 3 modos multi.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO MULTIJUGADOR

Puedes jugar la campaña solo, pero la esencia de «Battleborn» en sus vertientes cooperativa y versus es el multijugador. Los combates son divertidos e intensos, pero la confusión es reinante en muchos mapas. Aciertan al mezclar estilos, pero el farragoso sistema de progresión y unos modos algo limitados no invitan a volver tras jugarlo un tiempo.

LA NOTA 76

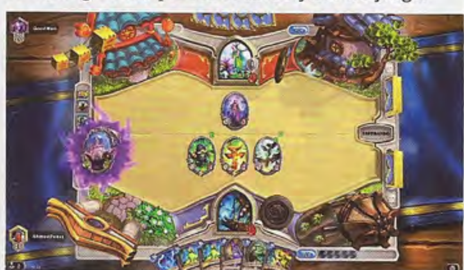
METACRITIC USUARIOS LA NOTA 74 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 72



El nuevo tablero que añade la expansión de «HearthStone» es puro Cthulhu... ¡perdón, C'thun! Tentáculos, extrañas brumas que surgen de no se sabe dónde, ojos que nos vigilan... Una delicia, la verdad.



Aunque la expansión es entretenida no se puede decir, en general, que sea de las mejores del juego.





La mayoría de las nuevas cartas no son especialmente poderosas, excepto si sirven a C'thun.



C'thun está entre las cartas más poderosas de rango neutral, pero es fácil de contrarrestar, la verdad.



El simpático C'thun es la base de la nueva expansión. Lo mejor es que la carta se regala a todos.

HEARTHSTONE SUSURROS DE LOS DIOSES ANTIGUOS

Los dioses oscuros invaden el tablero

Una de las cosas que mejor hace Blizzard es insuflar vida constantemente a sus juegos. Lo hace en forma de eventos, expansiones, DLC, temporadas de competiciones... La variedad es enorme. En el caso de «HearthStone» cada cierto tiempo equilibra cartas, lanza una nueva aventura, una expansión... «Susurros de los Dioses Antiguos» está en la última categoría. 134 nuevas cartas se unen a una actualización, justo antes de su aparición, que hizo un ajuste de algunas cartas y estrenó los nuevos modos Estándar y Salvaje. El Estándar será la norma de las competiciones en el futuro. Sólo se pueden usar cartas de los dos últimos años y las clásicas. En el salvaje se puede usar todo lo que quieras. Pero, centrándonos en «Susurros de los Dioses Antiguos», hay que contemplar la nueva ambientación, inspirada en los mitos de Cthulhu de Lovecraft, con criaturas oscuras dotadas de grandes poderes. O eso es lo que aparentemente debería ser.

El gran C'thun

Un remedo del innombrable de los mitos de Lovecraft es el principal personaje de la expansión, C'thun. Aunque, en realidad, entre las 134 cartas llega una tetralogía de deidades terroríficas: C'thun, Yogg-Saron, Y'Shaarj y N'Zoth.

Blizzard ha optado por dar un aliciente con la expansión regalando la primera, C'thun, alrededor de la cuál se centra gran parte de las estrategias derivadas del nuevo mazo. En otras palabras, gran cantidad de cartas básicas de la expansión están pensadas para potenciar a C'thun... en una estrategia bastante roñosa; mientras que es difícil encontrar cartas nuevas que, en la práctica, potencien el resto de las ya disponibles.

La variedad y la suma siempre es de agradecer y permite probar nuevas estrategias, pero, sinceramente, «Susurros de los Dioses Antiguos» no es de las mejores expansiones. La mayoría de cartas favorecen estrategias limitadas, pero la disyuntiva es la de siempre: casi todos los jugadores van a incorporar las nuevas cartas a sus mazos. ¿Debes hacerlo tú? La verdad es que no es imprescindible salvo cartas excepcionales. Pero siempre está bien sumar. **A.C.G.**

ALTERNATIVAS

HEX SHARDS OF FATE
Nota: No comentado

CIV BEYOND EARTH
Nota: 96 **MM 237**

FICHA TÉCNICA




- **Género:** Cartas/Estrategia
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Blizzard/Activision Blizzard
- **Distribuidor:** Activision Blizzard
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **PVP:** Gratuito (coste sobres)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *eu.battle.net/hearthstone*

Información abundante, pero básica

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Cpre 2 Duo
- **RAM:** 2 GB
- **Disco Duro:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800, Radeon X1600

NUESTRA OPINIÓN

Como en todas las expansiones y aventuras de «HearthStone», entre las nuevas cartas hay alguna brillante, un puñado muy buenas y una mayoría que sólo hacen bulto. No es la mejor expansión.


LA NOTA 70


METACRITIC USUARIOS LA NOTA 60

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 90




TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!











EDICIÓN DELUXE ÚNICAMENTE DISPONIBLE EN PS4 Y XBOX ONE.
PROMOCIÓN LIMITADA A 2.000 UDS.



GAME



MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES

OPORTUNIDADES



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

Con motivo de la llegada de la temporada de Comuniones Koch Media ha lanzado una campaña de ofertas con rebajas interesantes, entre las que destacan juegos tan brillantes como «Resident Evil: Revelations 2», que puedes encontrar a la venta por 24,99 €.



RAINBOW SIX: SIEGE

El último referente de la acción táctica bajo el sello de Tom Clancy lanzado por Ubisoft, puede adquirirse ahora en tiendas Game en una tentadora oferta que rebaja su precio a 34,95 €. Una ocasión perfecta para disfrutar de un juego con un gran potencial de expansión.



FINAL FANTASY XIV HEAVENSWARD

Entre las últimas rebajas de Koch Media, cabe destacar las de las últimas entregas de «Final Fantasy XIV». Tanto «Heavensward» como «A Realm Reborn» cuestan ahora 34,99 €, y el pack «Online Complete Experience», 44,99 €.



PROJECT CARS GOTY

Como te adelantamos hace un par de meses, Namco Bandai ha lanzado la edición Game of the Year de «Project C.A.R.S.», con todo el contenido de ampliación aparecido hasta la fecha y algunos contenidos exclusivos de la edición. Está a la venta por 39,95 €.



CALL OF DUTY BLACK OPS III

Accción en la confusión bélica

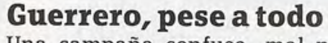
Con la esperada aparición del nuevo «Call of Duty: Black Ops III» sabíamos que íbamos a encontrarnos en un campo de batalla del futuro, en el que la tecnología determinase las reglas del combate. Dispositivos de espionaje y comuniación de vanguardia, drones autónomos, camuflaje avanzado... Todo ello para afrontar un escenario geopolítico convulso del año 2065 en el que, sin embargo, el soldado sigue siendo el elemento clave. «Back Ops III» prometía también un multijugador renovado, con nuevas opciones tácticas en las que sacar partido al sofisticado arsenal. El resultado fue, en cambio, el de la entrega más completa de la saga, aunque también de las más irregulares y confusas en su narrativa y con un funcionamiento multijugador problemático.







Guerrero, pese a todo



Una campaña confusa, mal narrada y con personajes sin carisma... Todo ello se compensa con su duración y algunos momentos interesantes, con batallas vibrantes. El multi, ha resuelto también sus problemas. Es ahora, en definitiva, un juego más satisfactorio para los fans de la saga.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **PVP Rec:** 34,95 € (Xtralife)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 249 (Diciembre 2015)
- **Estudio/compañía:** Treyarch / Activision
- **Distribuidor:** Activision Blizzard
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.callofduty.com/blackops3*

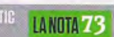
18

LA NUEVA NOTA

Tras un tutorial farragoso y complicado y una campaña que no augura grandes mejoras, el juego no deja de ser un espectáculo de acción bélica de primera en ciertos momentos. Ah, y el modo zombi está de regreso.



METACRITIC USUARIOS 

METACRITIC MEDIOS 

FAR CRY PRIMAL

¡El señor de las bestias!







La propuesta que nos ofrece «Far Cry Primal» implica un arriesgado cambio de aires. Sigue siendo un juego de acción en el que la supervivencia es el concepto clave que da sentido al reto. Sin embargo, el contexto prehistórico en el que está ambientado plantea algunas renuncias de posibilidades y opciones típicas en la serie de Ubisoft cuyas anteriores entregas, se habían limitado a escenarios exóticos en el presente. «Far Cry Primal» ofrece una jubabilidad más sencilla y desnuda, más "primaria" que, en cambio, plantea innovaciones interesantes, desde el misticismo primitivo hasta la domesticación de bestias.

Namenda imoles et

En «Far Cry Primal» te conviertes en un cazador del Neolítico que debe acabar con los enemigos de su tribu, los Wenja, para sobrevivir y conquistar la tierra de Oros. Lo mejor del mundo abierto de «Far Cry Primal» es la libertad que nos brinda para explorarlo y los peligros que surgen a cada paso. No ofrece demasiada variedad, pero la experiencia es muy sugerente.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción / Aventura
- **PVP Rec:** 39,95 € (Estándar)
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** MM 253 (Abril 2016)
- **Estudio/compañía:** Ubisoft Montreal / Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *far-cry.ubisoft.com/primal/*

18

LA NUEVA NOTA

La existencia de nuestros antepasados, hace 12.000 años no era sencilla. Depredadores, un entorno salvaje, tribus rivales... Merece la pena viajar para descubrirlo y explorarlo con total libertad.



LA NOTA 92

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 46 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 74

THE WITCHER 3 WILD HUNT

El largo camino del Brujo

No vamos a descubrirte a estas alturas que «The Witcher 3» es uno de los mejores juegos de rol y acción, por dejarlo ahí. De hecho, tras la primera rebaja de precio, el juego fue ya revisado en esta sección. Sin embargo, merece la pena volver a fijarse en las aventuras de Geralt de Rivia si todavía lo tienes en tu lista de pendientes. Actualemente puedes conseguirlo mediante descarga en una versión digital por 24,95 €, lo que sumado a los DLC gratuitos y las dos expansiones disponibles («Blood and Wine» está aquí por idéntico precio), no podemos dejar de recomendarte que te lances al camino.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Rol / Aventura / Acción
- **PVP Rec:** 24,95 € (Digital) 39,95 € (Estándar)
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 244 (Junio 2015)
- **Estudio/compañía:** CD Projekt RED
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Nº de DVDs:** 2 (descarga digital) *Shop.ubi.com*
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.thewitcher.com*

18

LA NUEVA NOTA

La tercera y última entrega de «The Witcher» es una de las más recientes obras maestras del Rol. Un juego soberbio en su calidad y espléndido en su contenido que, recién ampliado, no puedes dejar pasar.

LA NOTA 98

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 92 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 93

SERIES CLÁSICAS

AVANCE	
Gas Guzzlers Extreme	19,95 €
BADLAND GAMES	
Crimes & Punisments - Sherlock Holmes	29,95 €
Motorclycle Club	29,95 €
Pack Deponia (1 y 2) Gold	24,95 €
Parzer Tactics HD	24,95 €
BANDAI NAMCO	
Dark Souls II GOTY Scholar of the First Sin	29,95 €
Enemy Front	9,95 €
Grid Autosport Black (Limited Edition)	19,95 €
Lords of the Fallen	19,95 €
The Banner Saga	4,95 €
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	9,95 €
Crysis 3	9,95 €
Dead Space	7,95 €
Dead Space 2	9,95 €
Dead Space 3	9,95 €
Mass Effect	9,95 €
Mass Effect 2	9,95 €
Mass Effect 3	9,95 €
Medal of Honor	9,95 €
Medal of Honor Warfighter	9,95 €
Need for Speed - Most Wanted	9,95 €
Origin Bundle Pack Acción Definitivo (Battlefield 4, Mass Effect 3, Dead Space 3, Medal of Honor)	39,95 €
SimCity 4 Deluxe	9,95 €
Trilogía Crysis	39,95 €
Trilogía Mass Effect	39,95 €
Ultima IX Ascension	4,95 €
FX INTERACTIVE	
Drive Simulators 2015	19,95 €
Flight Simulators 2015	19,95 €
History Empires Anthology	9,95 €
La Colección de Simuladores 2015	19,95 €
La Conquista de América (Pack)	14,95 €
Master of Games Anthology Deluxe (Pack)	14,95 €
KOCH MEDIA	
Dead Island Double Pack	9,95 €
Escape Dead Island	19,95 €
Lara Croft & the Temple of Osiris Edición Coleccionista	19,95 €
Metro Last Light Limited Edition	4,95 €
Metro Redux	19,95 €
Risen 3	9,95 €
Ryse - Son of Rome	14,95 €
Sacred 3	29,95 €
Saints Row IV Game of the Century Edition	9,95 €
Saints Row Re-Elected & Gat Out of Hell	19,95 €
Sleeping Dogs Definitive Edition (Edición Limitada)	14,95 €
The Evil Within	29,95 €
Wildstar	4,05 €
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2015	19,95 €
MERIDIEM GAMES	
Divinity Original Sin	34,95 €
Europa Universalis IV	19,95 €
Omerta Gold Edition	4,95 €
Tropico (Dictator Pack)	9,95 €
Tropico 5	19,95 €
MICROSOFT	
Alan Wake's American Nightmare	8,95 €
SEGA	
Alien: Isolation (Edición Ripley)	29,95 €
Company of Heroes 2	19,95 €
Company of Heroes 2: Ardennes Assault	19,95 €
Football Manager 2015	19,95 €
NBA 2K15	19,95 €
UBISOFT	
Assassin's Creed III - Special Edition	196,99 €
Assassin's Creed Unity - Special Edition	39,99 €
Fallout 3 GOTY	9,95 €
Fallout New Vegas Ultimate Edition	9,95 €
Might & Magic: Heroes III HD Edition	14,95 €
South Park: La Vara de la Verdad	24,95 €
Splinter Cell	4,95 €
The Crew	29,95 €
The Elder Scrolls IV Oblivion Edición 5º Aniversario	14,95 €
Watch Dogs - Special Edition	29,95 €
WARNER BROS.	
La Tierra Media - Sombras de Mordor	24,95 €
Mad Max	3 €

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. TOM CLANCY'S THE DIVISION (18) ■ Acción ■ Massive/Ubisoft
2. LOS SIMS 4 (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
3. DIABLO III (16) ■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
4. DIABLO III REAPER OF SOULS (16) ■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
5. STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID (16) ■ Estrategia ■ Activision Blizzard
6. WORLD OF WARCRAFT 5.0 (16) ■ MMO ■ Activision Blizzard
7. MINECRAFT (DESCARGA) (7) ■ Aventura ■ Mojang/Microsoft
8. LOS SIMS 4 ¡A TRABAJAR! (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
9. FAR CRY PRIMAL (18) ■ Acción ■ Ubisoft
10. LOS SIMS 4 ¿QUEDAMOS? (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes Marzo de 2016.

U.K.

1. OVERWATCH ORIGIN'S EDITION (12) ■ Acción ■ Activision Blizzard
2. DOOM (18) ■ Acción ■ Bethesda
3. TOTAL WAR WARHAMMER (18) ■ Estrategia ■ SEGA
4. AMERICAN TRUCK SIMULATOR (3) ■ Simulación ■ Excalibur Publishing
5. TOTAL WAR WARHAMMER LIMITED ED. (18) ■ Estrategia ■ SEGA
6. COD 4: MODERN WARFARE GOTY (18) ■ Acción ■ Activision
7. FOOTBALL MANAGER 2016 (DVD) (3) ■ Estrategia ■ SEGA
8. DOOM + SEASON PASS BUNDLE (18) ■ Acción ■ Bethesda
9. COMMAND & CONQUER ULTIMATE ED. (16) ■ Estrategia ■ Electronic Arts
10. THE SIMS 4 GET TO WORK (12) ■ Simulación ■ EA

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de Mayo de 2016.

U.S.A

1. OVERWATCH ORIGINS EDITION ■ Acción ■ Activision Blizzard
2. DOOM ■ Acción ■ Bethesda
3. MINECRAFT (DESCARGA) ■ Aventura ■ Mojang/Microsoft
4. OVERWATCH COLLECTOR'S EDITION ■ Acción ■ Activision Blizzard
5. DOOM (DESCARGA) ■ Acción ■ Bethesda
6. WORLD OF WARCRAFT LEGION COL. ED. ■ MMO ■ Activision Blizzard
7. FALLOUT 4 ■ Acción/Rol ■ Bethesda
8. SID MEIER'S CIVILIZATION V COMPLETE ED. ■ Estrategia ■ 2K Games
9. SID MEIER'S CIVILIZATION III COMPLETE ■ Estrategia ■ 2K Games
10. DOOM COLLECTOR'S EDITION ■ Acción ■ Bethesda

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de Mayo de 2016.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 TOTAL WAR WARHAMMER



■ ESTRATEGIA ■ CREATIVE ASSEMBLY / SEGA ■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



Nunca cuatro facciones tan diferentes en «Total War» habían estado tan equilibradas, y nunca imaginamos que el giro dado hacia la fantasía llegase a ofrecer el mejor juego de la saga.

■ COMENTADO EN MM 255 ■ PUNTUACIÓN: 95

3 XCOM 2



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K GAMES ■ TAKE 2 ■ 49,99 €



El regreso de la guerra alien nos ha traído un juego tan impresionante como esperábamos. La renovación es total en enemigos, opciones tácticas, personalización, herramientas...

■ COMENTADO EN MM 252 ■ PUNTUACIÓN: 90

4 DARK SOULS 3



■ ROL/ACCIÓN ■ FROM SOFTWARE ■ BANDAI NAMCO ■ 59,95 €



La tercera entrega de «Dark Souls» es una joya del rol y de la acción por su pulida jugabilidad e incomparable ambientación. From le ha cogido el punto al PC, con un juego espectacular.

■ COMENTADO EN MM 254 ■ PUNTUACIÓN: 91

9 CIVILIZATION BEYOND EARTH



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K ■ TAKE 2 ■ 49,99 €



Firaxis y Sid Meier se han vuelto a sacar de la mano un juegazo, capaz de mejorar y renovar la fórmula de «Civilization». Un cambio para mejor, que aporta innovación y diversión.

■ COMENTADO EN MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 96

10 THE WITCHER 3 WILD HUNT



■ ROL / ACCIÓN / AVENTURA ■ CD PROJEKT RED ■ BANDAI NAMCO ■ 59,99 €



El JDR más deseado es todo lo que esperábamos y mucho más. «The Witcher 3» es una obra maestra y un juegazo imprescindible. No te lo pierdas si eres fan del género.

■ COMENTADO EN MM 244 ■ PUNTUACIÓN: 98

11 FALLOUT 4



■ ROL/ACCIÓN ■ BETHESDA GAME STUDIOS ■ KOCH MEDIA ■ 59,95 €



Uno de los juegos más esperados del año se ha convertido también en uno de los mejores. Bethesda nos vuelve a llevar al futuro postapocalíptico para descubrir una obra maestra.

■ COMENTADO EN MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 94

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 DOOM

N



■ ACCIÓN ■ ID SOFTWARE / BETHESDA
■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



¡Id ha vuelto! El reinicio de «Doom» es, simplemente, uno de los mejores juegos de acción que hemos disfrutado en muchísimo tiempo, capturando la esencia de los juegos originales y ofreciendo numerosos detalles de innovación en diseño y jugabilidad. Un juego vertiginoso, fascinante y brutal.

■ COMENTADO EN MM 255 ■ PUNTUACIÓN: 94



5 SUPERHOT



■ ACCIÓN ■ SUPERHOT TEAM
■ AVANCE ■ 19,99 €



Uno de los más innovadores shooters que hemos visto en años, capaz de romper moldes y de ofrecer una jugabilidad increíble, además de una estética alucinante. ¡Pruébalo!

■ COMENTADO EN MM 254 ■ PUNTUACIÓN: 82

6 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

7 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €



La trilogía de Blizzard se cierra a lo grande con uno de los mejores juegos de estrategia que puedas encontrar para PC. «StarCraft Legacy of the Void» es un imprescindible total.

■ COMENTADO EN MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 92

8 TOM CLANCY'S THE DIVISION



■ ACCIÓN / ROL ■ MASSIVE / UBISOFT
■ UBISOFT ■ 59,99 €



Salvar Nueva York es una tarea digan de un héroe. Seguro que puedes, pero además es posible usar la ayuda de varios amigos para conseguirlo. Y hasta ser uno de los malos.

■ COMENTADO EN MM 253 ■ PUNTUACIÓN: 86

12 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR
■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

13 BATTLEBORN

N



■ ACCIÓN ■ GEARBOX / 2K GAMES
■ TAKE 2 ■ 49,99 €



El divertido juego de Gearbox quizá no es todo lo redondo que debía por lo limitado de sus contenidos y su sistema de progreso, pero si te va la acción multijugador, es estupendo.

■ COMENTADO EN MM 255 ■ PUNTUACIÓN: 76

14 NEED FOR SPEED



■ VELOCIDAD ■ GHOST GAMES / EA
■ ELECTRONIC ARTS ■ 59,99 €



El reinicio de la saga más veterana del momento en juegos de velocidad nos ofrece un montón de desafíos en cinco variantes, para poner a prueba nuestra habilidad al volante.

■ COMENTADO EN MM 253 ■ PUNTUACIÓN: 82

15 DIRT RALLY



■ VELOCIDAD / SIMULACIÓN ■ CODEMASTERS
■ CODEMASTERS ■ 49,99 €



Codemasters vuelve por sus fueros con el regreso al estilo del clásico «Colin McRae» que creó escuela en el género de la velocidad. «DiRT Rally» es mucho más que un digno heredero.

■ COMENTADO EN MM 251 ■ PUNTUACIÓN: 86

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

■ BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

■ COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

■ SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

■ COMENTADO EN MM 178 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

■ UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 9,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

■ COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

■ EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 39,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

■ COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

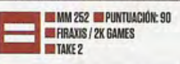
SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

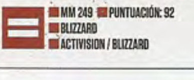
ESTRATEGIA

No hay quien pueda -de momento- con «XCOM 2». El juego de Firaxis se mantiene cómodo en el primer puesto de la lista de estrategia, mientras los demás le siguen, aguantando posiciones.



1 XCOM 2
48% de las votaciones

MM 252 PUNTUACIÓN: 90
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2



2 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID
23% de las votaciones

MM 249 PUNTUACIÓN: 92
BLIZZARD
ACTIVISION / BLIZZARD



3 CIVILIZATION V BEYOND EARTH
12% de las votaciones
MM 237 PUNTUACIÓN: 96
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2

4 HEARTHSTONE
10% de las votaciones
MM 230 PUNTUACIÓN: 98
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD

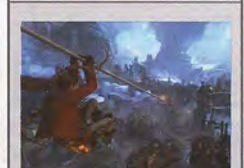
5 XCOM ENEMY WITHIN
7% de las votaciones
MM 226 PUNTUACIÓN: 96
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2

ACCIÓN

«The Division» aguanta el tirón, pero sus seguidores empiezan a intercambiar posiciones y se ve movimiento con entradas sorprendentes, como la de «Quantum Break». ¿Cómo estará el próximo mes?



1 TOM CLANCY'S THE DIVISION
32% de las votaciones
MM 253 PUNTUACIÓN: 86
MASSIVE ENTERTAINMENT / UBISOFT
UBISOFT



2 RISE OF THE TOMB RAIDER
28% de las votaciones
MM 252 PUNTUACIÓN: 90
EIDOS / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA



3 QUANTUM BREAK
18% de las votaciones
N
MM 254 PUNTUACIÓN: 80
REMEDY ENTERTAINMENT
MICROSOFT

4 GRAND THEFT AUTO V
12% de las votaciones
MM 243 PUNTUACIÓN: 98
ROCKSTAR
TAKE 2

5 SUPERHOT
10% de las votaciones
N
MM 254 PUNTUACIÓN: 82
SUPERHOT TEAM
AVANCE

AVENTURA

Bien por «The Guest», que se asienta en la segunda plaza, aunque «Life is Strange» sigue como número uno. El resto de posiciones también permanece sin cambios.



1 LIFE IS STRANGE
38% de las votaciones
MM 253 PUNTUACIÓN: 89
DONTNOD / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA



2 THE GUEST
30% de las votaciones
MM 253 PUNTUACIÓN: 80
TEAM GOTHAM / 505 GAMES
505 GAMES



3 STASIS
12% de las votaciones
MM 248 PUNTUACIÓN: 81
THE BROTHERHOOD/DAEDALIC
MERIDIEM

4 RESIDENT EVIL 0 HD REMASTER
11% de las votaciones
MM 251 PUNTUACIÓN: 82
CAPCOM
KOCH MEDIA

5 AGATHA CHRISTIE THE ABC MURDERS
9% de las votaciones
MM 252 PUNTUACIÓN: 81
ARTEFACTS STUDIOS / MICROÏDS
MERIDIEM

ROL

Donde sí que hay movimiento -y era de esperar- es en la lista de rol. La entrada como una exhalación de «Dark Souls 3» a lo más alto nos ha dejado a todos impactados.



1 DARK SOULS 3
46% de las votaciones
N
MM 254 PUNTUACIÓN: 91
FROM SOFTWARE
BANDAI NAMCO



2 FALLOUT 4
20% de las votaciones
MM 249 PUNTUACIÓN: 94
BETHESDA GAME STUDIOS / BETHESDA
KOCH MEDIA



3 THE WITCHER 3 WILD HUNT
15% de las votaciones
MM 244 PUNTUACIÓN: 98
CD PROJECT RED
BANDAI NAMCO

4 PILLARS OF ETERNITY
10% de las votaciones
MM 243 PUNTUACIÓN: 94
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM

5 DRAGON AGE INQUISITION
9% de las votaciones
MM 239 PUNTUACIÓN: 94
BIOWARE /EA
EA

VELOCIDAD

A rebufo, «Need for Speed» ha pasado a «Project CARS» y se ha colocado en lo más alto. ¡Sorprendente! Ahora queda por ver si el motor le pemitirá aguantar o se gripará el próximo mes. La carrera continúa.



1 NEED FOR SPEED
40% de las votaciones
MM 253 PUNTUACIÓN: 82
GHOST GAMES / ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS



2 PROJECT CARS
38% de las votaciones
MM 244 PUNTUACIÓN: 93
SLIGHTLY STUDIOS
NAMCO BANDAI



3 DIRT RALLY
12% de las votaciones
MM 251 PUNTUACIÓN: 86
CODEMASTERS
CODEMASTERS

4 F1 2013
8% de las votaciones
MM 225 PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

5 GRID AUTOSPORT
2% de las votaciones
MM 235 PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

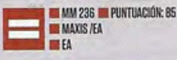
SIMULACIÓN

Llegados al apartado de simulación, no hay quien mueva a «Los Sims 4» del top de la lista. El juego de Maxis sigue ampliando su legión de fans y consiguiendo los votos de la mayoría.



1 LOS SIMS 4

37% de las votaciones

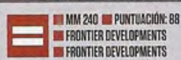


- MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
- MAXIS /EA
- EA



2 ELITE: DANGEROUS

31% de las votaciones



- MM 240 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FRONTIER DEVELOPMENTS
- FRONTIER DEVELOPMENTS



3 WORLD OF WARPLANES

20% de las votaciones



- MM 227 ■ PUNTUACIÓN: 94
- WARGAMING.NET
- WARGAMING

4 SILENT HUNTER 5

10% de las votaciones

- MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94
- UBISOFT ROMANIA
- UBISOFT

5 WORLD OF WARSHIPS

2% de las votaciones

- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 90
- LESLA STUDIOS / WARGAMING
- WARGAMING

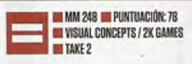
DEPORTIVOS

Otra lista que, un mes más, no ve variaciones en las posiciones es la de juegos deportivos. «NBA 2K» sigue dominando -es increíble lo de la saga- mientras el fútbol lo intenta, pero no llega...



1 NBA 2K16

38% de las votaciones

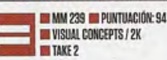


- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 78
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2



2 NBA 2K15

35% de las votaciones



- MM 239 ■ PUNTUACIÓN: 94
- VISUAL CONCEPTS / 2K
- TAKE 2



3 FOOTBALL MANAGER 2015

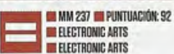
13% de las votaciones



- MM 239 ■ PUNTUACIÓN: 92
- SPORTS INTERACTIVE / SEGA
- KOCH MEDIA

4 FIFA 15

10% de las votaciones



- MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 92
- ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS

5 FX FÚTBOL

4% de las votaciones

- MM 220 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FX INTERACTIVE
- FX INTERACTIVE

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
39% de las votaciones	31% de las votaciones	30% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
43% de las votaciones	28% de las votaciones	29% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA

1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
41% de las votaciones	32% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL

1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
44% de las votaciones	30% de las votaciones	26% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
37% de las votaciones	36% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

SIMULACIÓN

1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
42% de las votaciones	35% de las votaciones	23% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
41% de las votaciones	31% de las votaciones	28% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

GAME

Selección GAME Premium PC

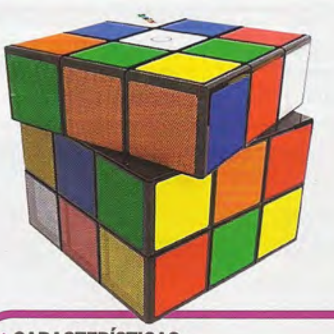
Silla DX Racer OH/DF88FNR

Silla para Gamers súper cómoda que te ayudará a estar delante del ordenador horas y horas.

298,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- **Respaldo alto y recto:** Respaldo alto para descargar el cuello. Ayuda a mantener un ángulo de 90 grados en las caderas, uno de los 3 ángulos correctos recomendados por los médicos (rodillas, caderas y codos). Ofrece un ajuste 180º grados de ángulo.
El respaldo puede ser ajustado a cualquier ángulo. Incluso se puede bajar a una posición horizontal para dormir o descansar.
- **Reposabrazos ajustables:** Pueden ser ajustados a la altura deseada permitiendo un ángulo ideal del codo respecto al ratón. Protege al usuario de la inclinación de los hombros y la cifosis como resultado de la fatiga de los hombros y las muñecas tras uso prolongado.
- **Base en estrella de acero:** Puede ser transportada con seguridad y es completamente estable.
- **Altura ajustable:** Puede ser ajustada en concordancia con la altura de la mesa. Es extremadamente flexible y adaptable.



Altavoz Bluetooth Rubik BigBen

Escucha música donde quieras sin necesidad de romperte la cabeza.

44,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Altavoz Bluetooth portátil con alcance de hasta 10 metros.
- Control de volumen girando la parte superior del cubo de Rubik.
- Batería de litio recargable mediante conexión USB (cable incluido) con 5 horas aproximadas de autonomía.
- Posibilidad de manos libres para llamadas telefónicas.
- Micrófono integrado con cancelación de ruido.
- Conexión auxiliar de 3,5mm para escuchar música de forma alámbrica.
- Potencia: 3W RMS.

Auriculares Estéreo con Micrófono GAMEware

Disfruta del audio de tu tablet y de tu smartphone por muy poco dinero.

14,95 €



›CARACTERÍSTICAS:

- Diseño compacto plegable con almohadillas para los oídos.
- Sonido de gran calidad.
- Micrófono integrado y mando a distancia (compatible con dispositivos iOS y Android)
- Cable desmontable.

Tablet Spectrum Optimux 7" Quad Core 1 GB + 8 GB

Navega por Internet, y disfruta de tus series y películas con una tablet increíble.

49,95 €





›CARACTERÍSTICAS:

- Pantalla de 7 pulgadas TFT LCD con resolución de 800x480.
- 1 GB de memoria RAM.
- CPU Allwinner A33 Quad Core 1,5GHz.
- Memoria interna de 8 GB (ampliables con tarjeta micro SD de hasta 32 GB).
- Batería interna de 2.800 mAh (incluye cargador y cable de carga).
- Cámara frontal de 0,3MPx y trasera de 2MPx.
- Sistema operativo Android 4.42.
- Conectividad: WiFi

Consigue estos productos a través de 

Consulta www.game.es/CYR para más información

Auriculares Thrustmaster Y-350X 7.1 XONE/PC Doom Edition

Escucha los gritos de dolor de tus enemigos infernales con la mejor calidad de sonido.

149,95 €

› CARACTERÍSTICAS:

- Auriculares de 60 mm.
- Compatibles con Xbox One y PC*.
- Doble amplificación electroacústica de bajos.
- Tecnología 7.1 Virtual Surround Sound.
- Tecnología Power Pack que amplía la duración de la batería del controller de Microsoft para Xbox One y alimenta a la vez las funciones Active Bass y el 7.1 Virtual Sound.
- Diseño ergonómico.
- Micrófono de alto rendimiento.
- Controles independientes de sonido Sound Commander.

*Compatibilidad con PC requiere mando oficial de Microsoft para Xbox One y Windows 10.



Corsair Strafe MX Silent

Con teclas retroiluminadas en multicolor junto a sus macros, hubs y las novedosas teclas silenciosas.

169,95 €



› CARACTERÍSTICAS:

- Interfaz del dispositivo: USB
- Diseño de teclado: QWERTY
- Tecnología de conectividad: Alámbrico
- Utilizar con: PC/server
- Estilo de teclado: Straight
- Teclado, cantidad de teclas: 104
- Teclas de acceso directo: Si
- Teclas rápidas programables: Si
- Cantidad de puertos USB 2.0: 2
- Teclas de Windows: Si
- Color del producto: Negro
- Retroiluminación: Si
- Color de luz de fondo: Varios
- Dimensiones: 448 x 170 x 40 mm
- Peso del teclado: 1 kg

Avermedia Live Gamer Extreme

Graba tus partidas y farda de tus dotes como jugador.

159,95 €

› CARACTERÍSTICAS:

- USB 3.0
- Video Entrada:
  Digital: HDMI (male) Analog: Component
- Audio Entrada:
  Digital: HDMI (male) Analog: RCA L/R
- Video salida: HDMI (Pass-through)
- Audio mix: in 3.5mm MIC/AUX in
- 480i, 480p, 576i, 576p, 720p, 1080i, 1080p
- Codificación: MP4 (H.264+AAC)

› REQUISITOS:

- Software: AVerMedia RECentral 2
- Grabación: Max. 60 Mbps @ 1080p 60
- Formato MP4 (codec: H.264, AAC)
- Windows 8.1 / 8 / 7 (32 / 64 bit)
- CPU: i5-3400 or superior
- NVIDIA GT630 or superior

micromanía

¡Lo hemos probado!

SILLA DX RACER OH/DF88FNR

Si estás harto de acabar con dolor de espalda tras disputar varias partidas online, la solución es tan sencilla como hacerte con un asiento como la DX Racer OIH/DF88NR, con la que podrás aguantar delante del PC durante horas.

ALTAVOZ BLUETOOTH RUBIK BIGBEN

Seguro que los jugadores más veteranos alucinaremos con unos altavoces tan pintorescos como los Rubik BigBen, para escuchar música en cualquier sitio con el smartphone o la tablet, gracias a su conexión Bluetooth.

TABLET SPECTRUM OPTIMUX 7" QUAD CORE 1 GB + 8 GB

Sí, es posible disfrutar de todas las posibilidades que ofrece una tablet como la Spectrum Optimux 7" que puedes encontrar en GAME por menos de 50 euros. ¿No te lo crees? ¡Sólo tienes que comprobarlo en la web!

AURICULARES ESTÉREO CON MICRÓFONO GAMEWARE

En exclusiva en GAME, puedes encontrar unos auriculares de gran calidad, para disfrutar de tu tablet y móvil, por tan poco dinero que pensarás que es imposible. Además, tienen micrófono integrado y mando a distancia. ¡Genial!

AURICULARES THRUSTMASTER Y-350X 7.1 XONE/PC DOOM EDITION

Los gamers más exigentes seguro que esperaban unos auriculares como los Y-350X 7.1 de Thrustmaster. Calidad suprema, tecnología virtual surround 7.1 y además con un diseño basado en el juego de acción más brutal.

CORSAIR STRAFE MX SILENT

Si hay que aguantar horas delante del PC disfrutando de las partidas más emocionantes, es indispensable contar con un equipo a la altura. Y no hay nada más necesario para ello que un teclado como el Corsair Strafe MX Silent.

AVERMEDIA LIVE GAMER EXTREME

Tienes ya el PC para jugar a lo grande, pero ¿cómo vas a fardar delante de tus amigos de tus habilidades como gamer? ¡Pues graba tus partidas con el Avermedia Live Gamer Extreme y deja a todos alucinados!

BATTLEFIELD 1

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción bélica
- **Estudio/compañía:** DICE/Electronic Arts
- **Fecha prevista:** 21 de octubre de 2016

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción bélica** ambientado en las batallas de la **Primera Guerra Mundial.**
- Supondrá el **reinicio de la saga «Battlefield».**
- Manejaremos a **varios protagonistas en distintos frentes**, por todo el mundo.
- Las **armas, vehículos y tecnología bélica** de la época serán realistas.
- El multijugador permitirá **destrucción total del entorno** en batallas de hasta 64 jugadores.
- Habrá **cuatro clases de personaje** en el multi.

¡Bienvenido al origen de la guerra!

¿Cómo comienza una guerra? Cualquier casus belli sirve para desatar el infierno, pero ninguna como la que lo empezó todo: ¡la Gran Guerra! DICE nos cuenta cómo empieza todo. De nuevo.

Sí, echábamos de menos la Historia. Los últimos años la acción bélica ha apostado por el futuro, por la tecnología, por la ciencia ficción. Pero aún recordamos el primer «Medal of Honor». El primer «Call of Duty». Aquel «Battlefield 1942». Y cuando la carrera hacia adelante parecía imparable, DICE ha dado la sorpresa mirando atrás con «Battlefield 1», para reiniciar la saga, distinguirse de su competencia y elegir el primer gran conflicto global para aportar una nueva perspectiva al género. Vayamos hacia atrás y partamos de la Primera Guerra Mundial para dar un aire fresco a la acción bélica. Y visto lo que han enseñado del juego, lo tiene todo para convertirse en uno de los grandes triunfadores de la temporada: historia, originalidad, un multijugador ambicioso, una campaña variada y larga... Y un realismo que asusta, potenciado por la versión más avanzada de Frostbite, que ha dejado a todos con la boca abierta.

Desde el principio

Ambientar el nuevo «Battlefield» en la Primera Guerra Mundial se puede considerar como un movimiento sumamente astuto de DICE. Además, al tomar el nuevo juego como un reinicio de la saga deja abiertas las posibilidades de nuevos títulos de un modo absoluto. Pero, ¿qué vamos a encontrar en este «Battlefield 1» que tanta expectación ha levantado con su anuncio? Para empezar, una ambientación inédita: trincheras, combate con bayonetas, cargas de caballería sable en mano, biplanos y triplanos, carros de combate, fusiles semiautomáticos, granadas de mano, zepelines y una tecnología bélica básica que, pese a tener más de un siglo de antigüedad será sumamente variada y nos dejará sorprendidos. ¿Había lanzallamas en la Primera Guerra Mundial? Apuesta por ello. Quizá no desde el inicio –una pequeña licencia de diseño–, pero los hubo. Los combates serán brutales, bási-

> **“«Battlefield 1» reinicia la saga y nos lleva al primer conflicto global: la 1ª Guerra Mundial”**



¡Huye si no quieres morir aplastado! Los carros de combate blindados serán una constante tanto en la campaña como en el multijugador de «Battlefield 1».



¿A que nunca habías visto un zepelín? Pues prepárate para verlos una y otra vez en «Battlefield 1». La guerra aérea era muy distinta a comienzos del siglo XX.



La tecnología bélica era temible en la Primera Guerra Mundial. Aunque algunas armas y diseños no aparecieron hasta el final de la contienda, como el lanzallamas, pero en el juego estarán disponibles desde el comienzo. Y sí, la variedad de armas será enorme.



cos, desde el cuerpo a cuerpo en el asalto a trincheras enemigas hasta el combate aéreo en que la puntería o la habilidad en el pilotaje de un biplano eran determinantes. Sí, olvídate de ayudas tecnológicas y electrónica que te haga más fácil la vida en el combate. La brutalidad de la 1ª Guerra Mundial se vivirá en «Battlefield 1» en toda su majestuoso terror. Algo a lo que también contribuirá la última versión de Frostbite, que permitirá una espectacularidad gráfica y un realismo visual inédito en la saga.

Guerra total

En «Battlefield 1» las misiones de la campaña nos llevarán por todo el mundo, metidos en la piel de dis-

> "Puntería, agilidad, lucha cuerpo a cuerpo... la acción bélica vuelve a sus raíces más brutales"

EL PRIMER GRAN CONFLICTO GLOBAL

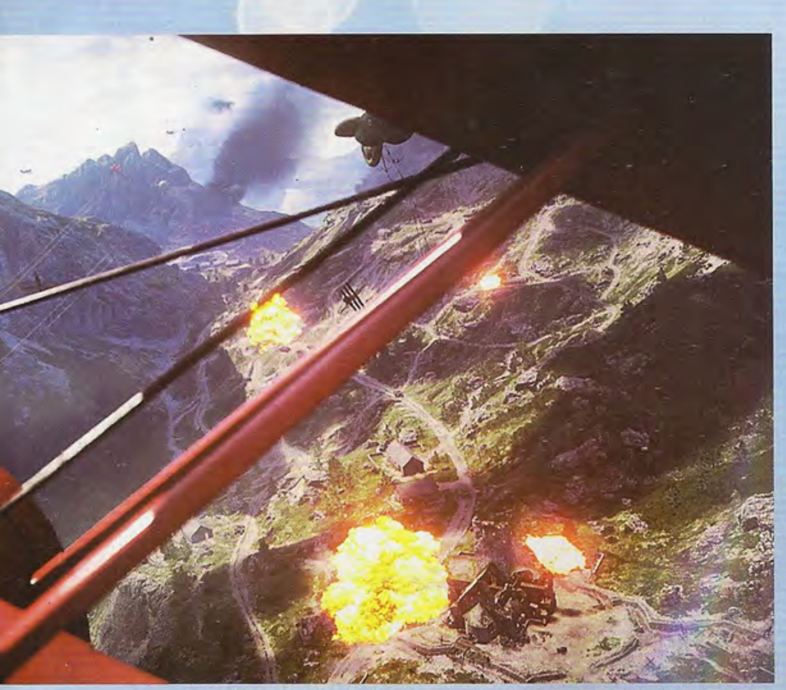
La campaña de «Battlefield 1» nos meterá en la piel de distintos protagonistas en fistintos frentes de batalla por distintos países. El primer gran conflicto global del siglo XX implicó un cambio también de las tácticas bélicas, con la introducción de nuevas tecnologías que cambiaron las guerras para siempre. Y todo se verá reflejado en las misiones: carros de combate, lucha en trincheras, etc.



¿Podremos arrasar estructuras y edificios con nuestros carros de combate? La destrucción es un axioma de Frostbite -acuérdate de «Battlefield 4»- y parece que tanto en campaña como en el multijugador, los diseños lo permitirán.



Nuevas tecnologías para nuevos conflictos. La infantería mecanizada, los fusiles semiautomáticos... Parecen cosa del pasado de los juegos de acción bélica. ¡Y lo son! Pero la vuelta de «Battlefield 1» a los orígenes es la clave.



¡La muerte llega desde el cielo! ¿Será éste el triplano del Barón Rojo? No lo sabemos, pero sí que la habilidad en el manejo de los vehículos y aviones lo será todo.

tintos protagonistas. Los numerosos frentes en que se libró la contienda se verán así reflejados en el juego. Pero no será el único apartado en que veremos las numerosas caras de la Primera Guerra Mundial. El modo multijugador de «Battlefield 1» será otro de los pilares del conjunto, con cuatro clases básicas para elegir –asalto, médico, apoyo y tirador–. Las clases de asalto y médico vendrán ahora separadas, a diferencia de anteriores entregas de la saga, y tendremos armas específicas de combate cuerpo a cuerpo, como palas, espadas, además de pistolas, escopetas, etc. El uso de los vehículos en el multijugador estarán atados a clases específicas. por ejemplo, habrá dos tipos de personaje dedicadas a los vehículos, como el tripulante de tanque y el piloto.

Las batallas del modo multijugador permitirán competir con hasta 64 jugadores en la partida, en las que todo tipo de vehículos, amén de los citados biplanos y tanques, intervendrán en el combate. Si esperabas un juego de acción diferente y original para 2016, no hay duda de que «Battlefield 1» promete ser el título que querías. ¡Así empieza la guerra! **A.P.R.**

ELIGE TU CAMINO A LA GRAN GUERRA

El plan de ataque de DICE y EA con «Battlefield 1» está ya perfectamente diseñado, y desde el mismo momento del anuncio del juego se presentaron también las distintas ediciones en que podremos conseguirlo. Por supuesto, las diferencias de contenido implicarán distintos precios.

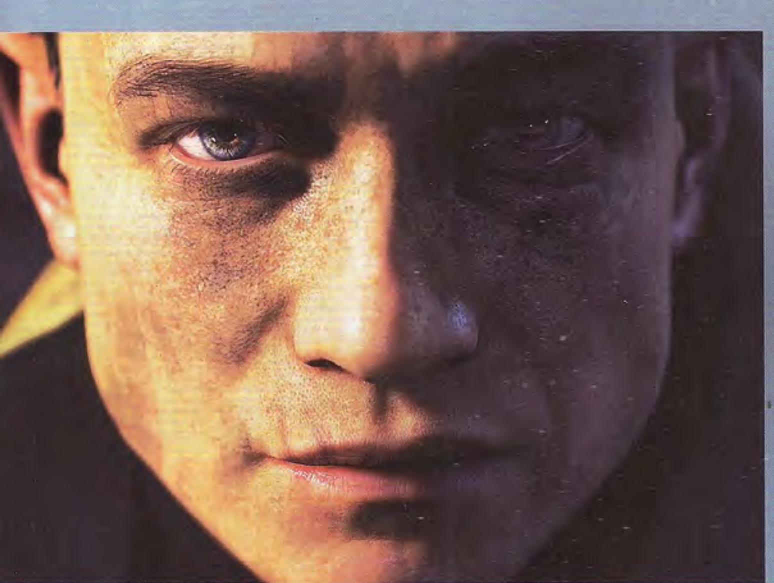




La edición estándar (izquierda) costará 59,95 € y, como aliciente, si la reservas podrás tener 7 días de acceso anticipado a un mapa gratuito y el pack Hellfighter. La edición Deluxe (derecha) digital serán 79,95 € e incluirá lo de la anterior más acceso anticipado total de tres días, el pack Barón Rojo, el Lawrence de Arabia y 5 battlepacks más.



Bonita, ¿eh? Pues no te encariñes demasiado con esta edición de coleccionista, porque quizá no lleguemos a catarla. Por ahora, no está confirmada su distribución en España y, de hacerse, quizáno esté disponible en todas las plataformas. Eso sí, costará 200 $ del ala.



No, no es una imagen prerenderizada. ¡Es el motor en tiempo real! Frosbite nos ofrecerá un espectáculo visual de un realismo sin precedentes en «Battlefield 1».



Una guerra para iniciar todas las guerras. Con «Battlefield 1» se reiniciará la saga, al igual que la 1ª Guerra Mundial significó el cambio de las tácticas bélicas.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA...



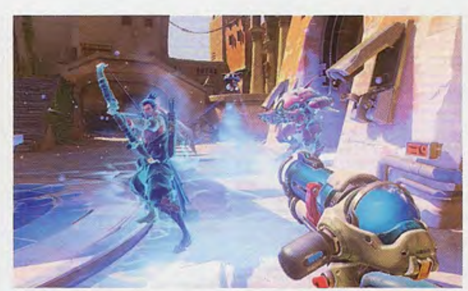
WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR III

Prepárate para el regreso de una de las sagas más espectaculares de la estrategia en PC. ¡Te contamos todos los secretos de «Dawn of War III»!



MASTER OF ORION

El "remake" de uno de los más grandes clásicos del PC está a punto de llegar. ¡Te contamos toda su historia!



OVERWATCH

¿Podrá Blizzard hacer de «Overwatch» el rey de la acción multijugador? ¡Se admiten apuestas! ¿Tú qué crees?



SHERLOCK HOLMES THE DEVIL'S DAUGHTER

Una espectacular aventura protagonizada por el mayor detective. ¡Vívela!

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, B. Louviers

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN
PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
7/2016
Printed in Spain

micromanía.es

¡SOLO PARA ADICTOS AL PC!

» ACTUALIDAD » HARDWARE » TALLER
» JUEGOS » CONSULTORIO » RETROMANÍA

¡Entra y opina!

